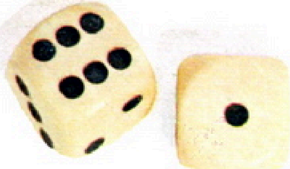


PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno III - n. 2 - Febbraio 1982 - L. 2500

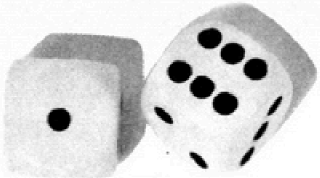


CARNEVALE i giochi della Serenissima

Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III/70%

OTHELLO
Non è difficile cominciare, ma poi, smettere...
È facile giocarci, che strano è diventato come una calamita!
Si chiama Othello, no?
Già una scacchiera, 64 dischi bicolori, tutto semplice; si la semplicità di un gioco che appassiona dalla prima all'ultima mossa.





PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno III - n. 2 - Febbraio 1982 - L. 2500

PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"

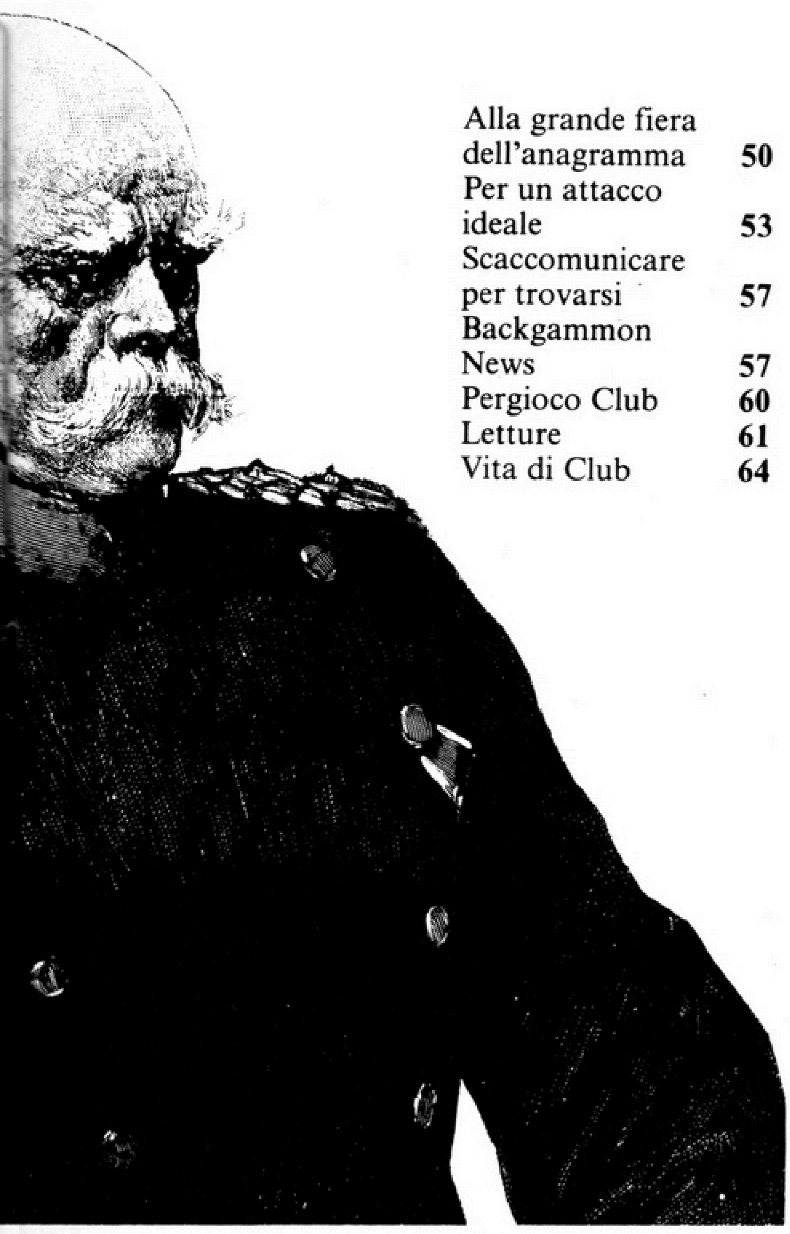
Direzione Amministrazione, Abbonamenti:
Pergioco s.r.l
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore Responsabile:
Giuseppe Meroni
Comitato di Redazione;
Roberto Casalini
Alberto Da Pra
Marco Donadoni
Sergio Masini
Aldo Spinelli
Marvin Allen Wolfthal
Franco di Stefano
Collaboratori:
Marco Annatelli
Gaetano Anderloni
Maurizio Casati
Alex Giordana
Marco Iudicello
Alberto Marcedone
Giovanni Maltagliati
Roberto Morassi
Nicola Palladino
Gabriele Paludi
Francesco Pellegrini
Raffaele Rinaldi
Giuseppe Aldo Rossi
Carlo Eugenio Santelia
Luigi Villa
Paolo Zandonella Necca
Fotografie:
Renzo Riccò
Grafica
Studio Rime
Segreteria di Redazione
Silvana Brusini
Abbonamento Annuo:
(12 numeri): L. 25.000
Raccomandato: L. 28.500
Arretrati: L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione:
SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" s.r.l.
Via Zuretti, 25 20125 - MI
Registrazione Tribunale di Milano n. 327 del 5/8/80
Stampa: *GEMM Grafica*
Novate Milanese
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio
Milano
Pubblicità inferiore al 70%

SOMMARIO

DA GIOCARE



Organo Ufficiale della BEA
Backgammon European Association



Ciao

Cari amici,

quello che state sfogliando è l'ultimo numero di Pergioco da me firmato in qualità di direttore responsabile. Lascio Pergioco per assumere un altro incarico giornalistico e -anche- per divergenze profonde sul modo di intendere lo sviluppo e la crescita della rivista tra chi scrive e la Società editrice nella sua maggioranza.

Ringrazio tutti i collaboratori che hanno consentito il cammino fin qui percorso con i loro qualificati contributi e che numerosissimi, in queste ore, hanno espresso simpatia e solidarietà a questa gestione. Ringrazio l'amministratore Renzo Riccò, con me dimissionario. Ringrazio l'incomparabile Silvana Brusini, attenta e precisa segretaria di redazione, con me dimissionaria. Ringrazio Aldo Spinelli, validissima "spalla" in redazione, con me dimissionario.

Ringrazio soprattutto i lettori e le lettrici che hanno decretato il successo della rivista. Ringrazio gli inserzionisti per la correttezza e la fiducia che -tutti- hanno dimostrato fin dai primi numeri.
Pergioco si è sforzato di dare dignità e diritto di cittadinanza in Italia al gioco intelligente e ai giocatori intelligenti, fornendo puntualmente ogni mese materiale di riflessione e di svago qualificato e stimolante, promuovendo iniziative e incontri, diffondendo per primo informazioni e novità in modo organico e sistematico.
Lascio una rivista che, in meno di due anni, e nel difficile mondo dell'editoria italiana, può vantare una gestione economica sana e rivendicare - per la qualità e l'impegno di chi in essa ha profuso energie -un livello professionale dignitosissimo.
Auguro a Pergioco lunga vita, salute e puntualità.
A tutti voi, cari amici, ciao

Giuseppe Meroni



LA POSTA

Ai lettori:
le lettere che giungono in redazione sono numerosissime e non è possibile rispondere a tutte con tempestività. Preghiamo quindi i lettori di avere pazienza: risponderemo comunque a tutti. Una raccomandazione: inviate le soluzioni alle differenti gare, gli annunci per Vita di Club e le vostre osservazioni su fogli separati e indicate su ogni foglio il vostro nome, cognome, indirizzo e telefono. Questo facilita enormemente il lavoro di smistamento ai curatori delle singole rubriche e ai responsabili amministrativi.

Postergioco

Cari Amici,
desidero sapere se è in commercio sotto forma di puzzle oppure di poster la figura che normalmente si trova nella pagina dedicata all'abbonamento della vostra rivista.

Emilio Noli
Genova

Si tratta di un poster prodotto e venduto dal negozio Giocoidea, Via Stampatori, 6/B, Torino. Il titolare è il signor Elia. Il negozio è affiliato al Pergioco Club e pratica lo sconto del 10% ai soci.

In nome della legge

Spettabile Pergioco,
a proposito della mia lettera sul campionato di Master Mind e della replica anonima (Pergioco dicembre-N.d.R.) di un rappresentante del C.I.M.M., mi trovo costretto a disturbarvi ancora invitandovi a pubblicare quanto segue a titolo di rettifica. Infatti finora il C.I.M.M., e per esso il signor Fiorina, si era limitato -nella corrispondenza più o meno ufficiale intercorsa tra noi nei mesi scorsi- a eludere tutte le contestazioni da me rivolte all'organizzazione rispondendo, come si dice a Roma, fischi per fiaschi. Stavolta, pur continuando a "glissare", si è voluto, anonimamente, ricorrere anche alle falsità. Preciso quindi:
1) è falso che la noticina pubblicata da "La Repubblica" dopo l'effettuazione della prima selezione fosse siglata F.C.. All'uopo esibisco la fotocopia della noticina stessa;
2) la noticina in questione è stata scritta da un collaboratore del giornale, al quale mi sono limitato a riferire, com'è naturale quanto era avvenuto;
3) ribadisco che a comunicare a me, allo stesso Pellegrini e ad altri concorrenti presenti che Antonio Papa, quarto classificato, aveva presentato reclamo contro Pellegrini è stato un notissimo e rappresentativo "inviato" del C.I.M.M. del quale ovviamente non avrei alcuna difficoltà a fare nome e cognome;
4) per quanti sforzi abbia fatto, non sono riuscito a capire cosa volesse dimostrare l'anonimo rappresentante del C.I.M.M. quando ha inventato la faccenda relativa a "La Repubblica" (punti 1 e 2 della rettifica). Soprattutto, dal momento che ritenevo che al C.I.M.M. fosse rimasto un residuo di sensibilità per darmi atto che non ho mai usato il giornale per il quale lavoro per denunciare irregolarità commesse dal C.I.M.M. e che la cosa mi sarebbe stata estremamente facile.

Franco Coppola
Roma

P.S.: Sono spiacente di dovervi invitare alla pubblicazione della presente in base al famoso e famigerato articolo 8 della leg- sulla stampa, ma il falso contenuto nella replica del C.I.M.M. lo impone.

Nel numero di Pergioco di dicembre fu pubblicata una lunga lettera del signor Coppola nella quale egli lamentava disfunzioni e ingiustizie verificatesi ai suoi danni nel corso dell'ultimo campionato italiano di Master Mind, organizzato dal Centro Italiano Master Mind per conto dell'Invicta, casa produttrice del gioco. Contestualmente Pergioco pubblicò le "controdeduzioni" del C.I.M.M.. Coppola giudica ora queste argomentazioni "false" e propone una lunga rettifica che volentieri pubblichiamo. Duole che questo scambio di battute, di cui Pergioco è tramite e che Pergioco considera solo ricerca di un chiarimento tra persone e istituti che amano il gioco, avvenga "in nome della legge". Rispettando alla lettera l'articolo 8 della legge sulla stampa (e perchè chiamare "famigerata" una norma alla quale ci si appella?) avremmo potuto drasticamente ridurre questa rettifica a sette righe in corpo 8. Sarebbe stato un errore, perchè l'obiettivo nostro è quello di garantire l'esposizione dei punti di vista di ciascuno. Errore, ci perdoni Franco Coppola che apprezziamo come collega serio e pacato, è smentire "la faccenda relativa a La Repubblica" inviando le rettifiche su carta intestata alla Redazione del giornale, o dichiarare - forse per troppa foga - che sarebbe "estremamente facile" utilizzare un quotidiano nazionale per operazioni di "denuncia" che, se fossero segnalate da un lettore qualsiasi - siamo sinceri -non verrebbero prese in considerazione neppure nella pagina della posta. Del quotidiano nel quale lavora abbiamo tutti (Franco Coppola e C.I.M.M. compresi, crediamo) un'immagine differente.

Leggere il cubo

Caro Pergioco, conosco da qualche mese la vostra rivista e desidererei sapere se esistono pubblicazioni italiane che trattino del Master Mind e dell'Othello e, se non esistono, come fare per approfondire la conoscenza. Vorrei inoltre sapere se sono usciti in Italia degli scritti sul cubo di Rubik.

Nicola Gattafoni
Civitanova Marche

Esiste in italiano il "Libro ufficiale del Master Mind", di Leslie H. Ault. Edito da Mursia costa 4.500 lire. Non ci risulta invece una pubblicazione analoga su Othello (ed anche questo ci ha spinto ad avviare una apposita rubrica).
Sul cubo Rubik sono comparsi decine di articoli, più che altro tesi ad illustrare il fenomeno "di costume" ad esso legato. Pergioco, *dal dicembre 1980, se ne è occupato con articoli di taglio matematico e logico curati via via da Raffaele Rinaldi e da Paolo Zandonella Necca. In due occasioni (aprile-maggio 1981 e novembre 1981) ha anche presentato in esclusiva le soluzioni originali americane.* Selegiochi *ha a sua volta pubblicato "Un metodo semplice per risolvere il cubo magico", a cura di Bridget Last. Segnaliamo inoltre "Temi metamagici" di Douglas R. Hofstadter, su* Le Scienze, *maggio 1981, e "Un'Estate al cubo", di Michel de Pracontal, su* Scienza & Vita nuova *di settembre 1981.*

Quantum

Spettabile Pergioco,
siamo due giovani appassionati romani di giochi intelligenti. Attraverso le pagine della rivista giunse a noi l'eco del successo del Focus, uno degli ultimi lanciati sul mercato dalla Mondadori Giochi. Ciò che ci ha stupito, e che ci ha spinto a scrivere è stato il fatto che nella recensione apparsa su Pergioco del Novembre 1981 Focus sia stato segnalato col massimo grado di originalità (cinque quinti). In effetti Focus ci ha subito richiamato alla memoria un altro gioco in nostro possesso, il Quantum (1975 Lazy Days), che pur avendo rimarchevoli differenze col Focus, si sviluppa sulle stesse regole di base.
Il movimento dei pezzi è uguale nel Quantum a quello del Focus, con la differenza che i pezzi non possono venire saltati, e che esistono 3 tipi diversi di pedine; ad alcuni pezzi è permesso il solo movimento ortogonale ed ad alcuni il solo diagonale; ad altri, inoltre, sono permessi ambedue. La formazione delle "torri" di pezzi è uguale; le torri formate però da 6 pezzi o più vengono "congelate", e non possono più essere mosse. La scacchiera, infine, è rettangolare, e Quantum può venire giocato su di una plancia di 6x10 quadretti come su di una di 8x12. Le 4 caselle d'angolo della scacchiera del Quantum consentono ai pezzi che vi si trovano un movimento illimitato. In pratica Quantum è più rigido di Focus, inoltre, si presta più facilmente a bruschi cambiamenti di situazione e consente l'uso di una strategia di gioco più elastica ed imprevedibile.

Andrea Angiolino
Alberto Mesirca
Roma

Per Bismarck,
era una scienza positiva.

Per Metternich,
un'arte sottile.

Per noi,
è solo un gioco.



Trattative. Lotte intestine. Tattiche ambigue. Spregiudicate alleanze.
Improvvisi voltafaccia. A volte, la guerra è inevitabile.
E tutto questo con un solo fine: la Vittoria.
Non impressionatevi, è solo un gioco. Un gioco spregiudicato e appassionante, capace di farvi trascorrere tante serate divertenti.

Divisione Auguri di Mondadori

mondadori giochi ®

DIPLOMACY.

Il gioco preferito da Kissinger.

L'arte di "zogar" nell'a

IL PAZZO G
DELLA SE

Le tradizioni
risalgono al XVI Sec
sono state nuova
Invise alle autorità, m
sono la testimonianz
di un int

di Anton



Il primo Doge di Venezia, Pietro Orseolo, disfacendosi dei suoi beni prima di ritirarsi a vita monastica, destinò ai pubblici divertimenti una somma uguale a quella lasciata a poveri e parenti. Non si trattò della stravaganza di un individuo. Il gioco e il divertimento, in forma pubblica e privata, costituivano parte essenziale nella vita della città lagunare. Quelli organizzati e finanziati dalla Repubblica erano giochi fastosi, di piazza o di palazzo, la cui spettacolarità si accompagnava all'esercizio militare.
E' sufficiente ricordare le finte Battaglie Navali tenute nel grande bacino di San Marco in onore dei principi stranieri, condotte su vere imbarcazioni, come accadde nel 1529 per la venuta di Francesco Sforza, Duca di Milano.
Fin dalla sua nascita il governo di Venezia investì nel gioco pubblico quello che avrebbe potuto destinare al consolidamento della propria potenza militare e, indirettamente, consolidò questa potenza presentando la guerra come uno splendido gioco. *"Agli spassi andava altresì congiunto il savio proposito di far crescere vigorosi e robusti i giovani dilettandoli* - scrive Pompeo Molmenti - *e la Repubblica non mancò di ravvivare l'emulazione dei cittadini ne' giuochi, nelle lotte, nei ludi ginnici."*
Le gare del tiro alla balestra, le giostre e i tornei in piazza San Marco, le "decursioni" a cavallo (permesse allora dal differente assetto urbano) durante le quali il cavaliere doveva colpire con la lancia il bersaglio, forgiarono nel medioevo generazioni di veneziani. Nei "Bagordi", fazioni con emblemi diversi mimavano vere battaglie nel cuore della città, e non mancavano i finti assalti di castelli, costruiti per l'occasione. Nel 1457, durante un'elezione dogale, un grande castello di legno eretto a San Marco fu espugnato da una donna, prontamente inviata assieme al marito alla difesa di Negroponte.
Le stesse regate, nate come esercizio per le ciurme destinate alle galee, erano organizzate a spese del governo e si impreziosirono man mano che la professione di barcaiolo fu limitata all'uso cittadino, senza comunque perdere lo slancio competitivo che ancora oggi le caratterizza. Alle regate partecipavano anche le donne (per la prima volta nel 1493, per l'ultima nel 1784), e l'uso è ripreso ai nostri giorni. Tra i giochi di abilità, i più spettacolari erano le "Forze d'Ercole", esercizio d'equilibrio in cui gli uomini, montando a piramide gli uni sugli altri, componevano figurazioni dai nomi diversi: il *Colosso di Rodi*, la *Bella Venezia*, i *Tre Ponti*, e così via. Tali esercizi erano eseguiti sull'acqua, sopra tavolati sostenuti da chiatte, o a terra. Anche in questo caso erano richiamate antiche usanze di guerra, *"quando per dare la scalata alle mura di città o di fortezze i combattenti si valevano di questo mezzo che richiedeva non poca perizia"*.
Veri e propri combattimenti erano le "Lotte delle Canne" e le "Guerre dei Pugni", durante le quali fazioni popolari, divise da antiche rivalità locali, si scontravano sui ponti della città. La parte più alta del ponte diventava un ring dove gli avversari, partendo da delle impronte di piedi tuttora visibili e armati di bastoni appuntiti, lottavano corpo a corpo rovesciandosi reciprocamente in acqua, tra gli incitamenti del pubblico. Durante una delle feste più memorabili in onore a Enrico III, nel 1574, si affrontarono trecento uomini divisi in dodici squadre. Dopo tre ore di combattimento, a battaglia finita, il Doge sentenziò che la guerra dei pugni era troppo poco per essere una guerra ed era troppo crudele per essere un gioco. Questa riflessione, che sembrava la diretta applicazione del paradosso del gioco di cui parla Watzlawick, non gli impedì comunque di premiare le fazioni con cinquecento ducati d'oro. Numerose leggi tentarono a più riprese di mitigare questo gioco; tuttavia esso continuò fino al Settecento quando, decaduta la potenza militare veneziana, fu definitivamente proibito.
Origini più pagane avevano le "Cacce ai Tori", eseguite pubblicamente, con decapitazione finale dell'animale: esse derivavano



"Il ridotto", dipinto attribuito alla scuola del



ica Repubblica di Venezia

CARNEVALE
RENISSIMA

i gioco e sport
o e solo recentemente
ıente valorizzate.
ralmente condannate,
della gioia di vivere
o popolo

la Barina

Longhi - Venezia, Ca' Rezzonico (non esposto)



addirittura dalle antiche *buthisie,* in uso tra i veneti in epoca preromana. Cani appositamente addestrati venivano aizzati contro la bestia legata, mentre intrepidi toreatori si cimentavano per abbatterla e tutto intorno si scommetteva ora sull'uomo, ora sul cane, ora sul toro. In epoca più recente al toro si sostituì l'orso, che non ebbe miglior trattamento. Neanche i gatti avevano vita facile: legati per un anello al muro, stretti nel corpo ma con le zampe libere, non avevano nessuna probabilità di sopravvivere alle testate che, a capo raso, giocatori troppo avvantaggiati infliggevano loro, forse per imparare che in guerra è più facile uccidere un indifeso che compiere eroiche imprese.

E' bene dire però che, come sotto il solare leone di Venezia c'è una laguna nera e sconosciuta ai più, così la mano del potere centrale non riuscì a controllare tutte le forme di gioco praticate in città. Sotto alle colonne di piazza San Marco si giocava scandalosamente alla "morra", gioco a due eseguito alzando le dita di una delle mani e cercando di indovinarne la somma; nelle piazze più frequentate, nella Basilica e nel Palazzo Ducale, nonostante il divieto di giocare in quei posti 'con spesa di denaro', si scommetteva su tutto (il veneto "*zogar*" è sinonimo di scommettere): sul sesso dei nascituri, sulle nuvole del cielo, su chi sarebbe passato per via; e nelle *malvasie,* dove si bevevano preziosi vini d'importazione, come nei *magazeni,* dove si beveva il buon vino locale, si giocava ai *dai* (dadi) con grande passione. "Pariglia", urlavano al tavolo quando uscivano due medesimi numeri, e se erano due assi si diceva aver fatto "Ambassi", se erano due 2 si diceva "Duino" e così via, e si mettevano i dadi nel bussolotto per tirarli ancora. Oppure si giocava a *Zara,* con tre dadi, o a *Tpna* (Totum Pone Nihil Accipe), un dado a quattro facce, munito di punta per farlo girare, finchè non si fermava. Su una faccia c'era T, e questa vinceva tutto il denaro giocato, su un'altra P, e allora si pagava una parte, mentre N non guadagnava nè perdeva e A vinceva una parte. O era la volta del "*Marcomadone*", gettando in alto la moneta per indovinare da che parte sarebbe rimasta voltata: il soldo veneto aveva da una parte San Marco e dall'altra la Madonna, e da ciò prendeva nome il gioco. Di mera fortuna era il "Biribis", che si faceva cavando una delle trentadue palle numerate che stavano dentro un sacchetto; se usciva il punto giocato, il vincitore riscuoteva trentadue volte la posta. "Maneta" o "Ripiglino" consisteva invece nel prendere col dorso della mano dei noccioli tirati in aria; sua



variante è la "Sbrescia". Sempre coi noccioli si giocava a *Rafa* e a *Pontichiò.*

"*Mi appariva* - scrive Giovanni Dolcetti, studioso del gioco veneziano - *una danza macabra di costumanze strane, quasi ignote; di ministri del Signore che disertano i templi innalzati dalla pietà dei fedeli; di tutto un popolo che s'inebbriava pazzamente del giuoco. Nei vortici di quella danza vedevo travolgere istituzioni secolari, la ricchezza cittadina e famiglie vetuste per censo e per gloria, che perivano miseramente*".

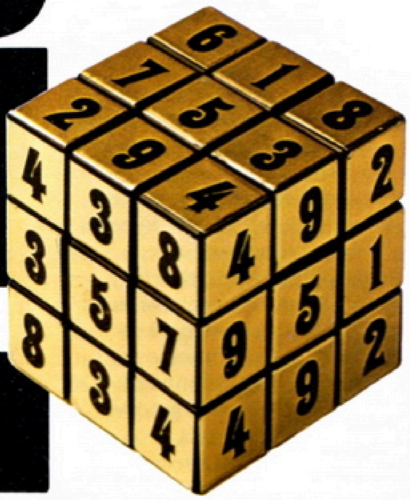
Il gioco delle carte si praticava ovunque, e principalmente nei luoghi deputati, i *Ridotti* e i *Casini.* I primi, come quello aperto nel 1638 a S. Moisè, erano arredati con lunghi tavoli, controllati da gentiluomini che tenevano il tavolo con chiunque si fosse presentato, purchè patrizio o mascherato.

Qui, dice una legge del 1703, "*spalancandosi un ampio teatro al vizio con la detestabile mescolanza di patrizi e forestieri, di graduati e plebei, di donne oneste con pubbliche meretrici, di carte, di armi, di giorno e di notte, si confonde qualunque ordine, si consuma ogni stato di fortune, si corrompono i costumi*".

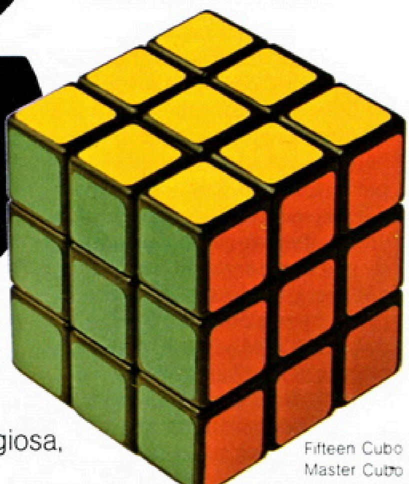
Ancora più frequentati erano i Casini, dove si consumavano, oltre al gioco, anche il ballo, la poesia e l'amore, benchè pagato. Alla fine della Repubblica se ne contavano ben centotrentasei.

"*Certamente le nostre figure confortano la vista, e le lor partite la disgregano*", dicono le Carte Parlanti nel dialogo secentesco di Partenio Etiro, alias Pietro Aretino, a chi le ascolta - "*Ti diremo anco che il danaro che si spende è sterile, e*









quel che si giuoca fruttifero". Gioco principe del '700 fu il "Faraone", o "Bassetta": "*Quest'è la Bassetta, il vero Idolo de cuori, la sola gemella dell'avarizia, la più fedel ministra d'infermo*", scrive Antonio Querini in un trattato del 1710 "*L'Ombre, il Pichetto, il Tresette, e mill'altri che ne ha partoriti la malizia, sono puri scherzi difronte a questa desolatrice delle famiglie*". Ma buoni compagni di gioco erano anche il *Gilè*, così detto dall'accoppiamento di due carte dello stesso valore, il *Calabrache* (o *Concina*, o *Besa Besa*), la *Zechineta*, il *Cressiman*, altrimenti detto *Despogiarse in Camisa*, e il suo inverso, la *Stopa*, e ancora il *Cotechio*, la *Bacega*, il *Sette e Mezzo* o *Maccà*, poi compreso alla fine del Settecento tra i giochi d'invito, il *Trionfo alla Veneziana*, lo *Slipe Slape*, il *Panfil*, giocato nei casini di campagna, e il *Tresette* nelle sue varianti: *Calabresella, Terciglio, Quartiglio, Sestilio, Tresette in tavola*. Un patrizio veneto, nel poema in versi "Triondo del Tresette", edito nel 1799, così celebra cavallerescamente questo gioco: "*Che sia permesso il dir a chi favella/ Sol pel vivo desio del comun bene/ Al tresette si giochi; e in nobil gara/ Fia che a se acquisti ogni persona onore,/ E al tetto che ci accoglie eterna fama*". Si



IL NOBILE GIUOCO DELL' OMBRE

Il gioco dell'*Ombre* è di origine spagnola, importato a Venezia verso la metà del Seicento *"col nome che gli si conosce, che in spagnuolo significa uomo"*, spiega l'autore de "Il nobile giuoco dell'Ombre", edito a Venezia nel 1725 *"Cioè che fingendosi una conversazione di dame, le quali stiano a giocare, una di esse si vanti di farsi uomo sopra l'altre, cioè di volere vincere, e di riportare il premio del giuoco, per lo che le altre, come per una specie di combattimento, assumono le parti d'oppositrici, acciò quella, la quale si sia vantata di far l'uomo sopra l'altre, resti nella sua impresa perdente e vinta"*.
Gioco "d'azzardo e d'ingegno", l'Ombre si gioca in tre, con quaranta carte. I termini del gioco sono i seguenti: *Ombre* si chiama il giocatore che fa gioco contro gli altri due, *Contr'Ombre* è quello tra i compagni che ha in mano le carte per contrastare l'Ombre, *Ombrina* il terzo.
Spadiglia è l'asso di spade, prima e più forte carta da gioco. *Maniglia* sono i due di spade e di bastoni, quando trionfano spade e bastoni, e i sette di denari e di coppe, quando trionfa invece uno di questi due segni. *Basto* è l'asso di bastoni, terza carta del gioco. Queste tre carte si chiamano *Stuccio* o *Mattatori*. *Punto* sono gli assi di denari e di coppe e, quando il loro segno trionfa, sono la quarta carta dello Stuccio e



assisteva al crescere di una vera e propria filosofia del gioco, dibattuta nella diffusa pubblicistica che ne insegnava le regole. L'anonimo autore di un libretto dedicato al gioco dell'*Ombre* illustra le più comuni posizioni nei confronti dei giochi di carte: alcuni li esecravano perchè distolgono dall'applicazione delle lettere, delle armi, delle industrie, del commercio, "*così per vivere, come per giocare di nuovo, inducono ai furti e alle rapine, alle falsità, e alle truffe, e anche alle volte alli parricidi, e altri atroci delitti*". Altri vedevano le carte come intrattenimento per gli oziosi, una distrazione dai vizi e dalle ribellioni contro il Principe e la Repubblica. Altri ancora accettavano solo i giochi d'ingegno, come gli scacchi, o quei giochi che sviluppano l'attitudine agli esercizi militari e cavallereschi, come il pallone e la racchetta.
Nel frattempo, infatti, il sentimento guerresco si era stemperato nello sport. Nel 1595 fu introdotto a Venezia il gioco della *Racchetta*, antenato dell'attuale tennis, giocato in appositi circoli privati, non disdegnati da principi e futuri imperatori. Nei circoli si giocava anche a *Borele* (bocce), a *Zoni* (antenati dei birilli), a *Maglio* (una specie di croquet). Per le calli era diffuso il *Pandolo*, giocato con due bastoni, uno

prendono tutte le figure quando non trionfano, sono la carta più forte dopo le figure del loro segno, e in questo caso tra le non figurate prevale il numero minore, il due è migliore del tre e il peggiore è il sette, il quale però in caso di trionfo diventa Maniglia e in questo caso il peggiore sarà il sei.
Chi fa le carte dà nove carte ciascuno, a tre a tre. Il primo giocatore, se vuole essere Ombre, dice "la giuoco", e allora lo fa senza scartare, mentre gli altri scartano dopo di lui e prendono dal monte quante carte vogliono, dopo che l'Ombre ha dichiarato il segno che trionfa. Se l'Ombre non nomina il trionfo, s'intende di spade. Chi non vuole essere Ombre dice "passo", e aggiunge una moneta al piatto. Se l'Ombre vuole giocare scartando, dice "entro", dichiara secondo la sua convenienza il segno che trionfa, e scarta, e gli altri dopo di lui. Contr'Ombre e Ombrina a questo punto prendono e scartano una carta tre volte per uno, o uno tre volte e l'altro una. La partita, dopo aver riempito il piatto di monete d'oro e d'argento, va avanti veloce, in nove mani. Se l'Ombre vince cinque mani, oppure quattro, e i compagni uno tre e l'altro due, prende tutto il piatto con gli "onori" che riceve dai suoi compagni. Se uno degli avversari *dà Codiglio*, cioè vince più dell'Ombre, questi gli paga tutto il piatto. Se l'Ombre vince tre o quattro mani senza però essere superato o pareggiato dai compagni, mette in piatto altrettanto di quello che c'è.
Riporre il giuoco si dice quando la partita è persa e ha luogo la seconda, fermo restando il denaro sul piatto.
Varianti dell'Ombre sono secondo le nostre fonti - *Casco, Cascariglia, Volo, Quintilio, Tarocc'Ombre.*

Nella foto "Giocatori d'ombre", illustrazione inedita tratta dal libro "Il nobile gioco dell'Ombre", Venezia, 1725

corto e appuntito, detto *Lippa*, e l'altro lungo, la *Mazza*, con cui si fa balzare in aria il primo. Questo gioco, ancora in uso, venne spesso vietato, poichè infastidiva i passanti, e possiamo immaginare come qualche figlio del popolo tentasse di risolvere con un tiro ben azzeccato antiche differenze di classe. Già allora il gioco del *Pallone*, giocato alla lunga, alla larga, con la mano, col piede, accomunava nobili e plebei, ma in sedi rigorosamente distinte: i primi a San Giacomo dell'Orio, i secondi nel campo dei Gesuiti o in altre zone destinate. Le cronache parlano anche di una non meglio precisata "balla da donne, come si usa a Conigliano". Ma i giochi di fortuna erano i più amati: nelle case e nelle piazze imperversava la *Tombola*, nelle bische la *Rolina* (roulette).

Nel tentativo di arginare la passione per il gioco privato, si promulgavano in continuazione leggi restrittive, fatte rispettare dai Signori di Notte che inquisivano, torturavano e punivano con giudizio inappellabile. Si pensi che per aver contravvenuto alla legge contro la scommessa c'erano pene fino a mille ducati di multa, il bando perpetuo, l'estrazione di un occhio (ma i nobili se la cavavano con la temporanea esclusione dai pubblici uffici).

La passione, tuttavia, restava.

Il lotto, prosperava tra il popolo, nonostante fosse punito con due anni di carcere e 500 ducati di multa: ma in questo caso il governo trovò il modo di aggirare l'ostacolo, e ogni volta che le sue casse piangevano, divenne egli stesso biscazziere.



"Le forze d'Ercole", incisione del secolo XVIII

IL GIOCO DEL GOBO

Anche nelle cucine, evidentemente,si giocava. *Zogar a la semola*, gioco ritenuto femmineo, significava mettere quattrini, dentro a un mucchio di semola, dividendoli in vari mucchi quanti coloro che giocavano, tirando a sorte chi doveva essere il primo a prendere uno dei monticelli, ultimo restando chi li aveva divisi.
Zogar a cuca invece consisteva nel picchiettare la punta delle uova cotte una contro l'altra, e l'uovo che si rompeva perdeva. Oppure si giocava al *Gobo*, o all'*Aliosso*, che è l'osso che si trova nelle gambe posteriori dell'agnello e che si butta in tavola come si fa del dado. Lateralmente ha due facce un po' rilevate, una delle quali appare come un segno "S", e si chiama *Bastone*, mentre l'opposta appare come una specie di 8, detto *Re* o *Verga*, e queste sono le facce che più difficilmente restano scoperte. La parte concava si chiama *Buco*, l'opposta *Pancia* o *Gobo*. Il giocatore che fa apparire Re comanda, chi fa apparire l'S ha il Bastone ed esegue gli ordini del Re, chi fa Buco è immune da pene, ma chi fa Gobo è condannato dal Re a qualche penitenza, comprese le staffilate sulle mani.

Intervista a Maurizio Scaparro

PULCINELLA IN LAGUNA

Il direttore della Biennale Teatro illustra il "Carnevale 1982"

di Francesco Pellegrini

L'incontro Napoli-Venezia, l'unione tra Arlecchino e Pulcinella, caratterizza il Carnevale di quest'anno in Laguna. Chi l'ha voluto, chi ha portato avanti questa idea è Maurizio Scaparro, direttore della Biennale Teatro, al suo ultimo anno di mandato.
Lo incontriamo a Roma, il giorno di Santo Stefano.
"Perchè l'hai fatto Maurizio?"
"Perchè amo il Carnevale come antigioco, in contrasto col mondo carnevalesco che stiamo vivendo".
"Perchè come antigioco? Non ami forse il gioco?"
Chiedermi se amo il gioco è come chiederlo ad un clown. Il nostro è infatti un mestiere di clown; ci porta ad essere persone che magari riescono a far giocare gli altri, ma difficilmente giocano a loro volta. Oppure chissà, il mio gioco è quello di far giocare gli altri e se lo faccio è perchè mi diverte, non perchè sia altruista."
"Ma se giochi anche tu, che senso ha allora parlare del carnevale come antigioco; non è forse il carnevale, non è forse lo stesso teatro un gioco bellissimo?"
"Certo, è quello che mi auguro, quello a cui spero si arrivi, è un uso teatrale del carnevale. Un gioco fatto da tutti, un gioco fuori da cardini prefissati, un gioco anticonformista se vuoi. Proprio per questo ho detto carnevale come antigioco, perchè si deve e si può giocare in un modo diverso da come si gioca nella vita. Giocare in modo serio e non serioso, per intenderci."
E infatti non è difficile capirlo. Quali giochi meravigliosi e "seri" nasceranno dall'incontro ideato da Scaparro tre le due lingue madri del teatro italiano? Quali giochi fantastici e fantasmagorici sapranno creare mille Pulcinella e mille "Nane" il gondoliere?
"Ma chi è Pulcinella, Scaparro? Si dice che Napoli sia la città del gioco perchè c'è il Lotto. E' forse Pulcinella il gioco del Lotto?"
"Il Lotto a Napoli forse è gioco, forse non lo è. Di certo è un gesto scaramantico, dettato magari dalla speranza. Dire che Pulcinella sia il Lotto è decisamente troppo, ma non è forse scaramantico o di speranza il gioco nei confronti del destino? E non trova forse, solo per fare un esempio, nella realtà della sua città il nostro Pulcinella il gioco a nascondarello con i carabinieri? Ma non è certo solo lui che lo fa. Pulcinella ha fantasia perchè attinge dal reale quotidiano."
"E il carnevale come si lega al gioco, Maurizio, attinge anche lui dal reale?"
"Il gioco del carnevale è il gioco del travestimento e del trucco, è l'irrealtà nella realtà. Temi enormi vengono affrontati anche nel carnevale, enormi e drammatici come la guerra e la fame. E lì, quando li viviamo in maschera non è vero che li esorcizziamo; al contrario, forse li viviamo di più. E poi ci sono temi dolci come l'amore. Ebbene, Pulcinella è il simbolo di tutto ciò perchè è il simbolo della realtà e della libertà, così difficili da conquistare, ma soprattutto così difficile da vivere."
"Ma com'è allora questo tuo Pulcinella, che sembianze ha?"
"Per me ha la gobba, è un diverso, come diversi sono i comici, anche se oggi non vengono sotterrati in terra sconsacrata. E il mio augurio è proprio che questo carnevale veneziano sia un carnevale di diversi. La sai cosa ti risponderà il "mio" Pulcinella quando incontrandolo tra calli e callette gli chiederai se gioca? - gioco gioco signorì - ti risponderà - gioco sì, che tocca fa' per campà!"



"La guerra dei pugni", incisione del secolo XVIII

LA SPIA DEL DOGE RACCONTA UN GIOCO

Uno dei giochi di carte e d'azzardo diffusi a Venezia era il Camuffo, di cui parla un rapporto del 1796, stilato dagli Inquisitori di Stato. Questi intrattenevano rapporti con la spia Angelo Spadon. Non sappiamo quali colpe, o pentimenti, o quali debiti di gioco inducessero lo Spadon a riferire quanto aveva visto, o se lo facesse per vendetta, tortura o semplice convenienza. Sappiamo però che il governo della Repubblica barattava con assoluzioni e altre ricompense un'utile delazione.

Ebbene, nel rapporto, in un italiano mal parlato e peggio scritto, la spia riferisce *"come al Caffè de Florian giocano grandiose sume al gioco detto Camufo, non Perchè quel gioco sia dalle leggi inibito ma nel modo che lo giocano diventa più violento del Faraon e della Bassetta: ed eccone una breve idea del gioco: Si giocano in due sia danno cinque carte Per uno è in cinque mano termina il masso ciascuno mette le sue carte in Tavola gli assi Contano un dieci e Figure dieci e li due uniti con qualche dieci contano dieci ciascuno degli astanti. Piriano per esempio due manette chi volta vintiuno 2 chi volta 31 quatro monete 8 quarantauno 18 cinquantauno Poi tante monete il Flusso tante il gillè, tante il gilon e tante il Camuffo e tante poi la Partita è così brieve che si Può in tal maniera, Perdere gran suma è questa brevità lo rendono violento". (Sic)*

Si tratta di una vera sfida alla capacità di ricostruzione del lettore.

1430: un maestro pittore svizzero d

REGINA
FANTE D

L'affascinante storia
ritenute le pr
al di fuori della t

di Ser

L'origine delle carte da gioco è tutt'ora controversa: è certa solo la loro matrice orientale: araba, indiana o cinese che sia (anche se la maggior parte degli studiosi propende per l'ipotesi cinese).
Un altro dato certo è il periodo storico in cui le carte da gioco arrivarono in Europa: il quattordicesimo secolo. In un editto fiorentino del 23 marzo 1337 è proibito "... il Naibbe, introdotto di recente". Un altro manoscritto definisce il *Naibbe:* è "il gioco delle carte, che in Saracino parlare si chiama Nayb". Ma come era composto il mazzo del Nayb, o Naibbe?
Secondo alcuni non sarebbe stato altro che il mazzo dei Tarocchi: cinquantasei carte, divise in quattro semi di quattordici carte ciascuno, più altre ventidue carte vive raffiguranti diversi simboli di origine misteriosa: i "Trionfi". In totale, 78 carte. Secondo altri, il mazzo di cinquantasei (o cinquantadue) carte sarebbe stato unito ai 22 "Trionfi" solo in un secondo tempo: il vero Naibbe sarebbe dunque il solo mazzo a quattro semi, con dieci carte numerate progressivamente e tre o quattro figure per ogni seme. In un manoscritto intitolato *De Moribus et Disciplina Humanae Conventionis,* conservato al British Museum, il monaco tedesco Johannes Feinfelden scrisse nel 1377: "Un certo gioco, chiamato gioco delle carte, è arrivato alle nostre popolazioni in quest'anno del Signore 1377. Ma ignoro completamente quando, dove e da chi fu inventato... Normalmente esso è composto da quattro Re, che siedono sui loro troni regali, e ognuno stringe tra le mani un simbolo particolare.
Sottomessi ad ogni Re sono due vassalli e dieci carte con gli stessi simboli tenuti dal Re. E così il Re diventa la tredicesima carta e, insieme, vi sono 52 carte."
I "simboli particolari" di cui parla il monaco sono raffigurati già nel 1330 in una miniatura che illustra *Le Roman du Roi Meladius* e sono adoperati nel mazzo di "Minchiate" (una specie di Tarocchi) dipinto da Marziano da Tortona per Filippo Maria Visconti nel 1415: Denari, Coppe, Bastoni e Spade.
Tuttavia, particolarmente in Germania, non ci si attenne mai strettamente a questa suddivisione: ai primi del quattrocento i fabbricanti tedeschi, che avevano perfezionato un sistema di stampa con matrici di legno, diffusero in Europa mazzi di carte con nuovi semi: *Herzen* (Cuori), *Schellen* (Campanelli), *Grün* (Foglie) e *Eicheln* (Ghiande). Per i privati facoltosi, per i nobili e per i regnanti furono poi realizzati mazzi con unicorni, scimmie, aironi, pappagalli, rose, fiori, scudi, elmi, corone, anelli e altri simboli ancora, generalmente ispirati alla caccia e alla vita di corte.
Possedere un mazzo di carte con semi speciali, dipinto a mano, fu indubbiamente considerato un segno di distinzione indispensabile per potersi dedicare senza perdere la propria dignità ad un passatempo già diffuso nel popolo, grazie ai mazzi di carte a grande tiratura.
Nell'ambito dei giochi di carte, comunque, il favore delle classi alte andò per un certo tempo ai Tarocchi, che se pur richiedevano una maggiore abilità per essere adoperati, esercitavano anche un maggiore fascino per le loro implicazioni esoteriche e divinatorie, tali da attirare i fulmini di San Bernardino da Siena, che nel 1423 li definì in una predica "il libro di preghiere del diavolo".
La preferenza accordata ai Tarocchi si riscontra anche grazie ad una considerazione: i mazzi di questo gioco (o meglio, le loro carte superstiti) che sono giunti fino a noi sono anteriori ai mazzi di carte per così dire "comuni".
Il gruppo di Tarocchi (17 in tutto) più antico del mondo è conservato alla Bibliotheque Nationale di Parigi. Furono



In queste pagine: a sinistra, l'Ober di anatre; al centro, la splendida regina di cervi; a destra



...nge uno dei più antichi mazzi di carte

...DI CERVI ...I ANATRE

...lle 41 carte di Stoccarda ...e mai realizzate ...dizione dei Tarocchi

...o Masini

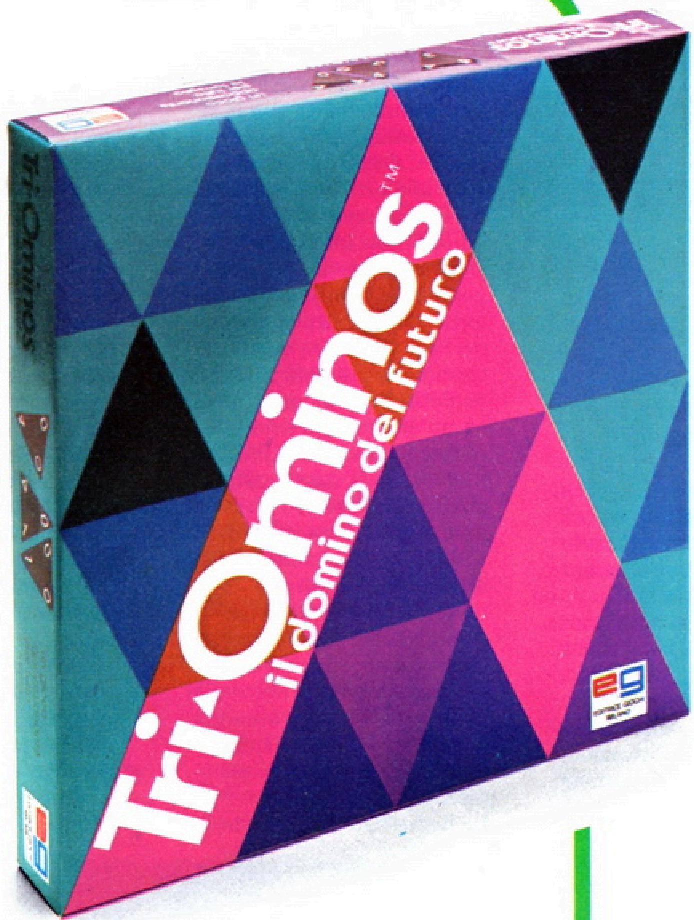
l'Unterhofdame di cani. Tutte le Carte di Stoccarda misurano 19 cm di altezza e 12 di larghezza



eseguiti da Jacquemine Gringonneur nel 1392 per Carlo VI di Francia (detto, guarda caso, "Carlo il Pazzo"). Sono seguiti dal mazzo di "Minchiate" di Marziano da Tortona, di cui abbiamo già parlato; e tra il 1428 e il 1447 venne dipinto da Bonifacio Bembo, sempre per Filippo Maria Visconti, un mazzo di cui restano 48 carte, conservate alla Pinacoteca di Brera a Milano.
In questo stesso periodo, e precisamente intorno al 1430, secondo le più autorevoli ricostruzioni, un maestro di probabile origine svizzera dipinse per un nobile e ignoto committente tedesco quello che può a buon diritto, a meno di future clamorose scoperte, essere ritenuto il più antico mazzo di carte "non di Tarocchi" esistente al mondo: le carte da gioco di Stoccarda, esposte al pubblico nel Landesmuseum di quella città, dopo aver fatto parte sin dal 1653 della collezione dei duchi del Württemberg.
Alte 19 centimetri e larghe 12, queste "antenate" sono in tutto 49, sulle 52 che dovevano costituire il mazzo all'origine. Sono di cartone (almeno 6 strati) col dorso dipinto di rosso tendente al vermiglio. I semi adoperati sono anatre, falconi, cani da caccia e cervi. I semi di uccelli hanno come "figure" dei personaggi maschili, i semi di animali a quattro zampe hanno figure femminili. La sequenza di ciascun seme comprende le carte dall'1 al 9, la "bandiera" di quel seme (che equivale al 10), l'*Unter* (cavaliere inferiore) e l'*Ober* (cavaliere superiore) e infine il Re. Per le figure femminili c'è l'*Unterhofdame* (dama di corte inferiore) e l'*Oberhofdame* (dama di corte superiore) più, ovviamente, la Regina. Le tre carte mancanti sono di quattro anatre, l'*Unter* di falconi e il nove di cani.
Come si vede, questo mazzo corrisponde perfettamente alla descrizione di Johannes Feinfelden che abbiamo già citato. E' ovvio, d'altra parte, che non ci troviamo di fronte ad un gioco di carte ordinario, tanto per il suo formato non comune quanto soprattutto per la cura e l'arte con cui è stato realizzato. Tutte le raffigurazioni hanno uno sfondo d'oro, che è visibile perfino attraverso le finestre dei sontuosi interni ove siedono le due Regine. La gamma dei colori adoperati è assai ampia, particolarmente nei semi di anatre e cani da caccia: per esempio nel sei e nell'otto di cani ogni animale ha un mantello di colore differente, mentre è difficile trovare, nella stessa carta, due anatre con lo stesso piumaggio. In un caso, che fa sospettare l'intervento di altri artisti, le carte più alte presentano addirittura dei cambiamenti di razza: nelle carte di cani, si passa dai cani da caccia ad un levriero sulla "bandiera" (il 10) e accanto alla *Oberhofdame*, mentre la Regina ha presso di sè un piccolo cane da salotto.
Le figure di animali, riferite due generi di caccia (coi falconi contro le anatre, coi cani contro i cervi) sono derivate quasi certamente dai "bestiari" riccamente illustrati che potevano far parte degli strumenti del mestiere di vari artisti: una fonte di ispirazione dalla quale copiare, modificando ogni volta qualche particolare, secondo modelli ormai prestabiliti. Le figure umane, invece, possono riallaciarsi direttamente all'ambito pittorico della Germania sudoccidentale e della zona di Basilea nella prima metà del Quattrocento: gentiluomini a piedi e a cavallo, dame a passeggio e regine sedute su troni che fanno pensare, più che altro, a comodi divani. Un'atmosfera per lo più intima, anche se combinata con lo sfarzo e lo splendore delle vesti; una cifra pittorica che non disdegna la scenetta, come nell'*Unter* di anatre, che mostra il cavaliere intento a giocare con l'animale anzichè dargli la caccia, o nell'*Ober* dello stesso seme che solleva la preda con aria trionfante.

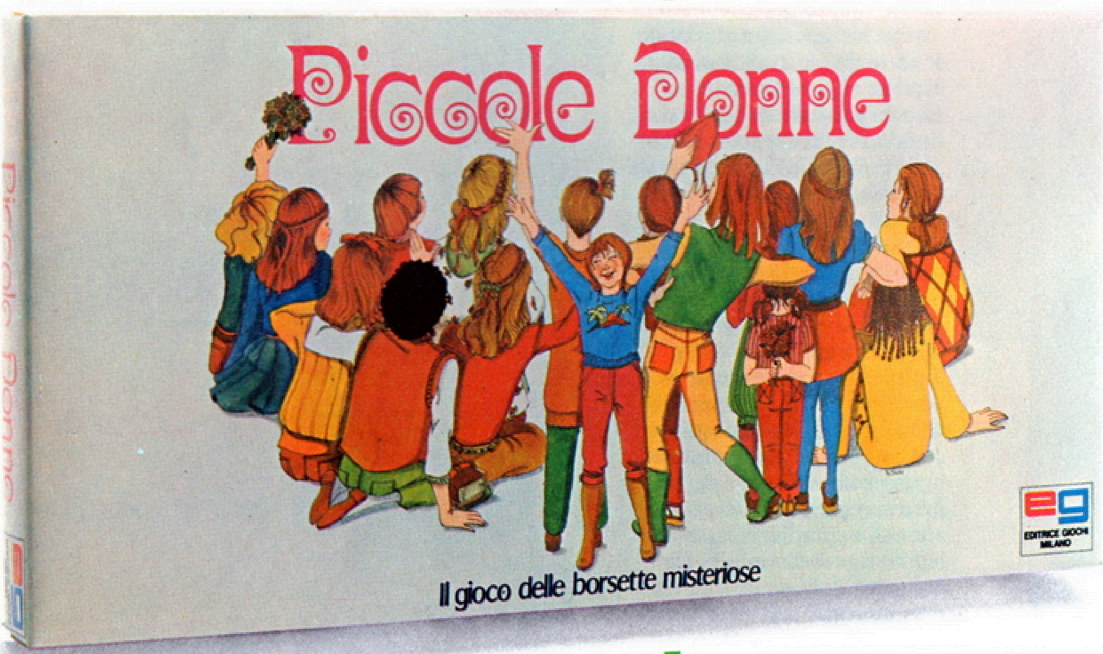


EDITRICE GIOCHI



Triominos

Arriva in Europa dopo 8 anni di strepitosi successi negli Stati Uniti.
È un giovanissimo parente del Domino, a cui ha dato un nuovo significato e una nuova dimensione.
Si gioca da 2 fino a 6 giocatori, utilizzando 56 triangoli numerati che devono combaciare su più lati per far vincere punti.
Abilità e strategia sono la chiave del successo. Speciali combinazioni, che danno luogo ad altrettante suggestive figure geometriche, assicurano grossi punteggi.



Piccole donne

Frugare e trovare nella borsetta l'oggetto che serve, al momento giusto. In tram, a spasso, al luna Park, in discoteca.
È il problema di tutte le ragazzine, delle piccole donne che vogliono darsi l'aria di signore.
Attenzione! Occorre furbizia, un pò di fortuna e molta sveltezza per vincere.



L'Ober di falconi



Il sei di cani

Non mancano, naturalmente, i collegamenti con le carte italiane; anche se non potevano ancora esistere iconografie ufficiali, attraverso la ripetizione delle incisioni su legno per le carte "popolari" i modelli italiani dovevano in qualche modo influenzare anche gli artisti tedeschi. Così, la carta del Re di anatre, raffigurato a cavallo, è molto simile al cavallo di spade dei tarocchi del Bembo,; e altre carte, come l'*Ober* di falconi, l'*Unterhofdame* e l'*Oberhofdame* di cani e l'*Oberhofdame* di cervi possono far pensare ad una derivazione italiana. Ma nell'insieme il mazzo di carte di Stoccarda si adatta bene all'atmosfera "cortese" dell'autunno del Medioevo vissuto in quella parte di Germania che dalla Svizzera tedesca giungeva alla Baviera: una zona fertile e tranquilla, non attraversata nè martoriata da eserciti in lotta, al riparo dalle carestie; una zona dove, a partire dall'autunno, la sera scendeva presto e invitava chi poteva permetterselo a lunghe e rilassanti partite a carte accanto ai grandi camini dei castelli. E infatti, nonostante il loro ingombrante formato (ma non sappiamo quante carte si dovessero tenere in mano secondo le regole di quel tempo), le carte da gioco di Stoccarda hanno un'aria molto "usata". Il loro primo proprietario è sconosciuto: il documento ufficiale più antico che le riguardi risale al 1598 e le elenca fra i beni dei duchi di Baviera. La loro data di origine - il 1430 - è stata stabilita a posteriori, grazie alle indagini iconografiche e ai riferimenti storici. Alla data del 1598, comunque, le carte da gioco di Stoccarda erano diventate già una curiosità, da allineare insieme alle sculture in cera, alle armi orientali e ai falsi basilischi delle *Wünderkammern* dei principi europei.

I gusti - come le condizioni storiche e sociali - erano profondamente cambiati, e altri giochi - o altre carte - attiravano l'attenzione del popolo e dei potenti.

L'Unter di anatre



La bandiera di cani



Completa la tua raccolta. Ordina gli arretrati prima che si esauriscano a Pergioco, inviando 5000 lire (anche in franco-bolli) per ogni numero. Ti saranno inviati subito per raccomandata.



☐ **Ottobre 1980 -**

- Il dilettevole Giuoco dell'Oca
- Tognoli: la lippa e le carte
- Carta e matita per chi bigia
- L'Esercito italiano nel 1940



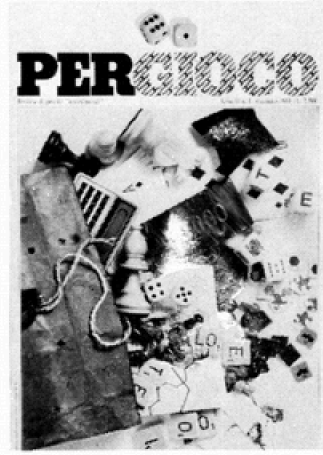
☐ **Novembre 1980**

- Gli scacchi a Marostica
- Andrea Palladio illustratore di wargame
- Il Chaturanga
- Rinascere: un gioco tibetano



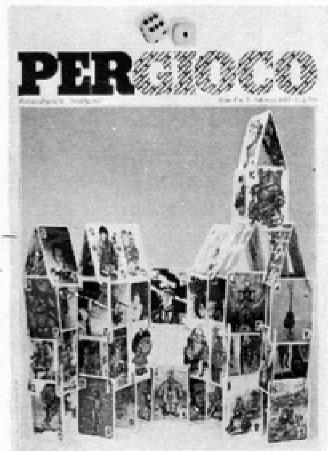
☐ **Dicembre 1980**

- Tombola & C.
- Il bridge
- Viaggio nel mondo del Fantasy (1)
- Go: un inedito di Kawabata



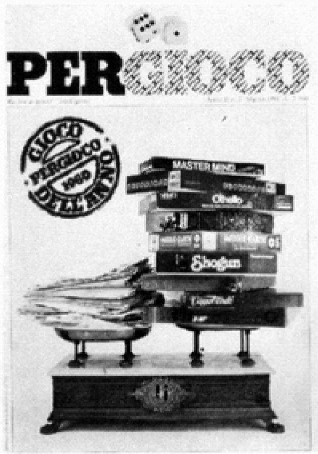
☐ **Gennaio 1981**

- Varsavia: carta e matita per un conflitto in Polonia
- Viaggio nel mondo del Fantasy (2)
- Main Congkak, gioco malese



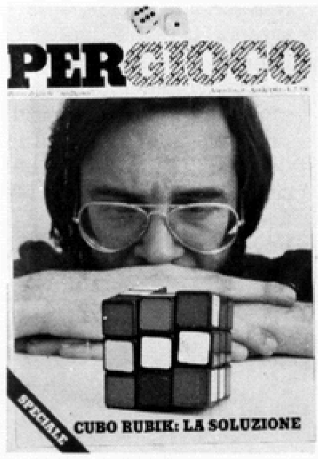
☐ **Febbraio 1981**

- Giocare a Carnevale
- Polonia '81: mappa, pedine e regole per un boardgame
- Neutron, gioiello inglese



☐ **Marzo 1981**

- Inserto speciale dedicato ai Puzzles
- Il Quadrangolo
- Il Gioco dell'Astronomia
- Gioco e Azzardo/1: la Roulette



☐ **Aprile 1981 -**

- Cubo Rubik: la soluzione (1)
- I rebus e gli indovinelli di Leonardo da Vinci
- Seega e Senat: i giochi del Faraone
- Cerchi i Cerchi



☐ **Maggio 1981 —**

- Cubo Rubik: la soluzione (2)
- Il tesoro di Masquerade
- Il gioco dei Referendum: mappa, pedine e regole
- Sua maestà il Tangram



☐ **Giugno 1981**

- Inserto speciale sugli elettronici
- Le regole ufficiali del Backgammon
- I rompicapo dell'estate
- Lirica e gioco



☐ **Luglio 1981**

- P2: il gioco della Massoneria. Mappa, pedine e regole
- Giovanni dalle Bande nere: un boardgame in regalo
- Le parole di Zoroastro



☐ **Agosto 1981**

- I giochi sulla sabbia
- Il Mancala
- Il grande gioco del Kung-fu



☐ **Settembre 1981**

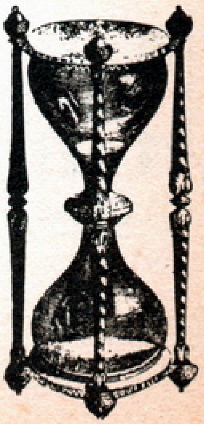
- I giochi e gli sponsor
- Cruciverba e dintorni
- L'azzardo e le probabilità
- Backgammon a Montecarlo

PERGIOCO

Queste due piante hanno un ramo in comune. Partendo dalla base del tronco a sinistra e seguendo i rami dovreste quindi giungere al tronco a destra.



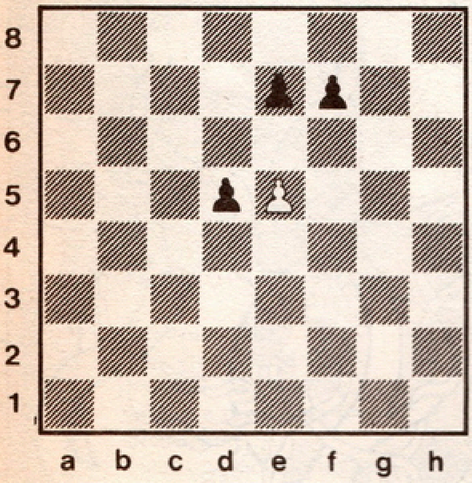
DA GIO CA RE



Blitzkrieg

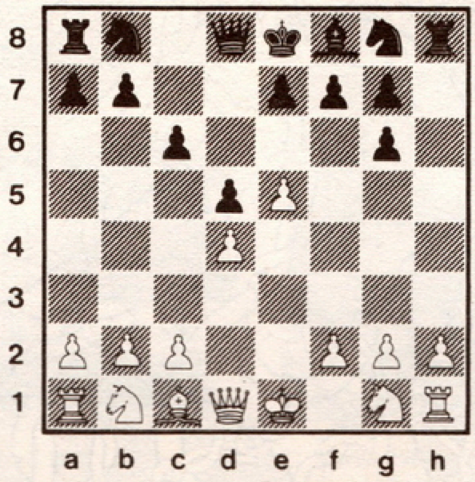
*Quando il pedone ha una marcia in più,
tutto uno schieramento apparentemente solido può essere scompaginato
e costretto a rallentare la propria manovra.
E i risultati sono sorprendenti*

Che i pedoni siano lenti è una cosa nota anche ai principianti così come è noto che l'irreversibilità del loro movimento determina le caratteristiche semipermanenti della posizione sin dalle mosse iniziali. Non sempre, però, la marcia dei pedoni è lenta e prudente: a volte, ad esempio, il pedone bianco "e" prende a correre come un pazzo per immolarsi in e6 e scompaginare lo schieramento difensivo nemico (simmetricamente, il pedone nero "e" viene sacrificato in e3).
Il sacrificio del pedone bianco in e6 viene solitamente effettuato quando è stata raggiunta la formazione "e5 contro d5, e7, f7" dopo poche mosse dall'inizio della partita (dia. 1).
I vantaggi che ne derivano consistono:
a) nel rallentare lo sviluppo dei pezzi neri;
b) nell'indebolire la posizione del Re nero togliendo la difesa in f7;
c) nel liberare la casa e5 ai pezzi bianchi.
Inoltre, il sacrificio risulta più efficace quando l'Alfiere campochiaro del Nero è stato scambiato o è comunque fuori gioco.
Consideriamo ad esempio la seguente variante della Difesa Caro-Kann (disastrosa per il Nero):



DIA 1

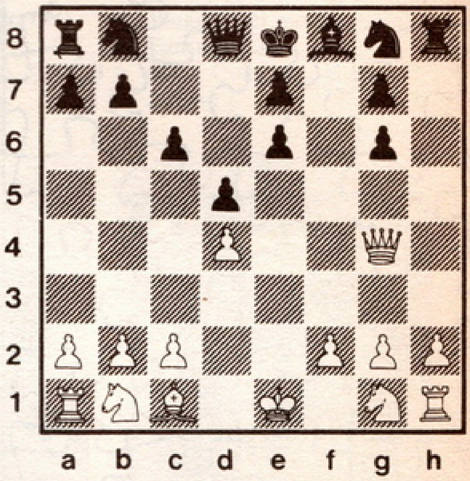
1.	e4	c6
2.	d4	d5
3.	e5	Af5
4.	Ad3	Ag6?
5.	A:g6	h:g6



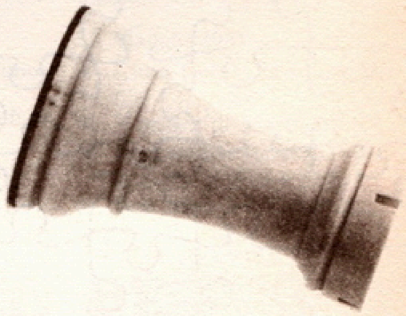
DIA 2

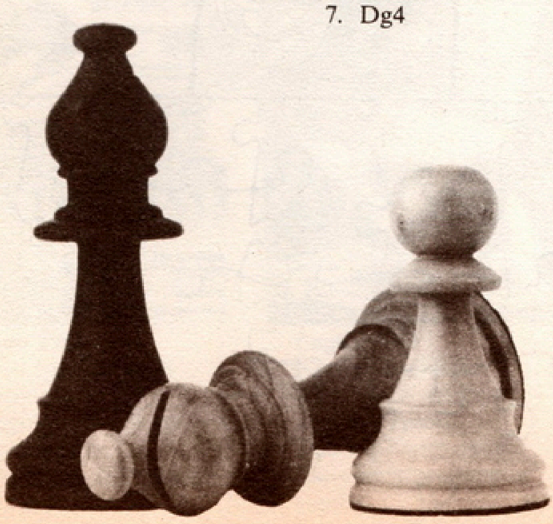
La posizione del diagramma 2 è matura per il blitzkrieg (attacco che inizia col sacrificio del pedone in e6) che da al Bianco un gioco superiore dopo

6.	e6	f:e6
7.	Dg4	



DIA 3

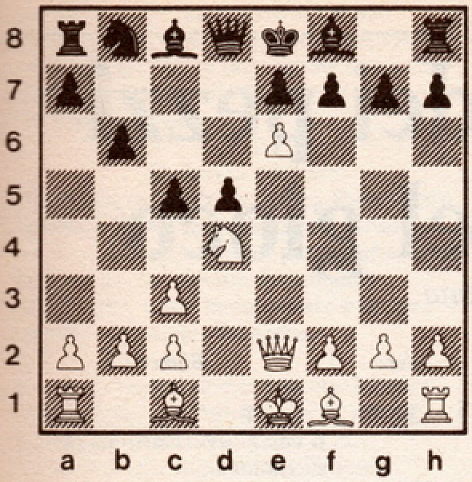




La partita Spielmann-Walter (Trentschin-Teplitz 1928) illustra degnamente l'efficacia del blitzkrieg.

Difesa Caro-Kann

1.	e4	c6
2.	Cc3	d5
3.	Cf3	Cf6
4.	e5	C e4
5.	De2	C:c3
6.	d:c3	b6
7.	Cd4	c5?
8.	e6!	



DIA 4

Il Bianco da inizio al blitzkrieg. Il Nero non può difendersi nè con 8...Aa6 per via del seguito 9. D:a6!, C:a6; 10. Ab5+, nè con 8... c:d4 a causa di 9. Db5+, Ad7; 10. D:d5 con le minacce di 11. e:f7 matto e 11. D:a8.

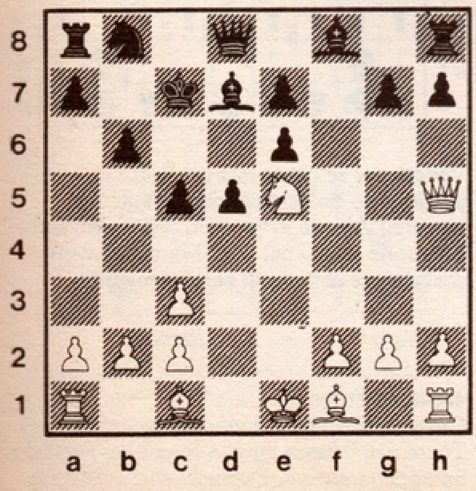
8. ... f:e6?

Offriva migliori prospettive difensive il seguito 8...A:e6; 9. C:e6, f:e6; 10. D:e6, Dd6.

9. Dh5+ Rd7

A 9...g6 sarebbe seguito 10. De5, Tg8; 11. C:e6, A:e6; 12. D:e6 con la doppia minaccia di 13. D:g8 e 13. Ab5+

10. Cf3 Rc7
II. Ce5 Ad7

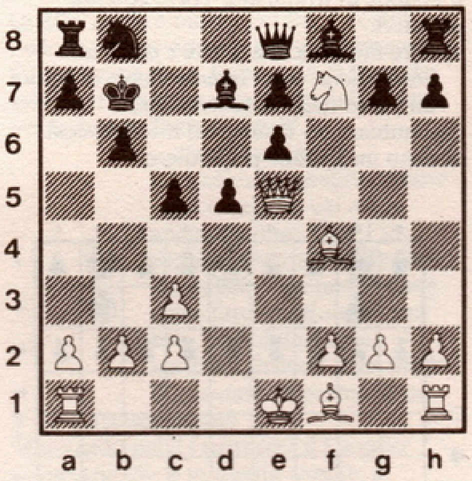


DIA 5

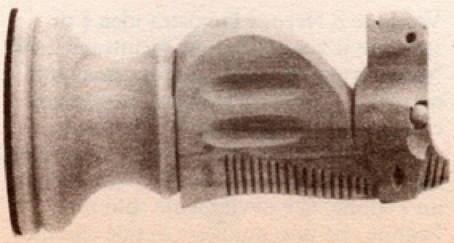


La Torre nera in h8 è comunque condannata. A 11...Rb7; 12. Cf7, De8? seguirebbe 13. Cd6+ e dopo 11...Cd7; 12. Cf7, De8; 13. Af4+, e5; 14. A:e5, C:e5; 15. D:e5+, Rc6 il Bianco vince sia giocando 16. C:h8 che giocando 16. Ab5+, R:b5; 17.Cd6+

12. Cf7 De1
13. De5+ Rb7
14. Af4!



DIA 6

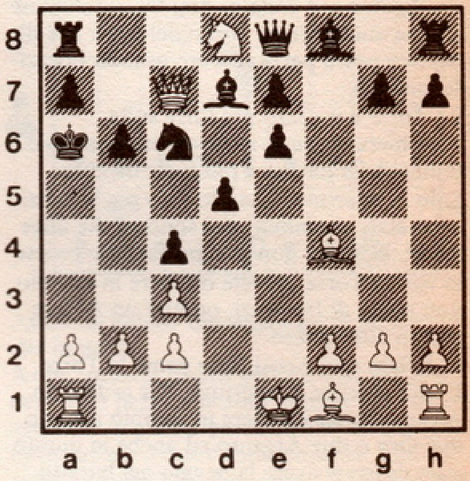


Il Bianco minaccia 15. Dc7 matto

14.... c4

Dopo 14... Ca6 il Bianco catturava la Torre.

15. Dc7+ Ra6
16. Cd8! Cc6



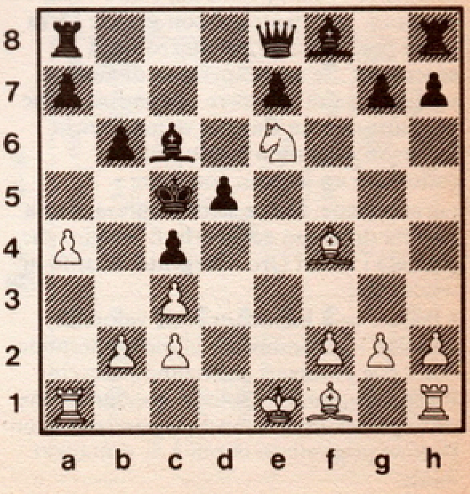
DIA 7

A 16...Ac6 segue 17. Dc8+, Ra5 (17...Rb5; 18. a4+); 18. A:b8, T:b8; 19. b4+ e matto a seguire.

17. Db7+ Rb5

Oppure 17... Ra5; 18. C:c6+, A:c6; 19. b4+ e matto a seguire.

18. a4+ Rc5
19. D:c6+! A:c6
20. C:e6 matto



DIA 8

Il valore dei pezzi

Diamo qui una breve nota sul valore dei pezzi, quale aiuto ai principianti. Naturalmente in posizioni speciali i pezzi hanno valori speciali - se potete dare matto con una mossa paracadutando un Cavallo, e in nessun altro modo, allora il Cavallo è per voi il pezzo più di valore sulla scacchiera. Quanto segue è perchè possiate farvi un'idea del valore più probabile dei vostri pezzi nel proseguimento della partita (Naturalmente dovete anche tenere conto dei pezzi che il nemico potrà paracadutare usando i pezzi scambiati).

La Torre è il pezzo più forte sulla scacchiera, e più vi inoltrate tra la metà e la fine della partita e più forte diventa. Solo in apertura, quando solo pochi pezzi sono stati scambiati e ci sono poche linee libere, la Torre non può brillare. Se cedete la vostra Torre, dovete ottenere in cambio non meno di tre pezzi, oppure un Alfiere più un altro pezzo.

L'Alfiere non è così forte come la Torre. E' più efficace in apertura. Per cedere un Alfiere dovete ottenere in cambio almeno due Oro o due Argento ed anche in questo caso potreste avere la peggio nel baratto. Se potete mangiare la Torre avversaria con il vostro Alfiere, vi conviene farlo.

L'Oro e l'Argento non sono troppo diversi in potere, ma l'Oro nella maggioranza delle posizioni, è leggermente più potente, specialmente in difesa. Se potete abbattere un Oro di difesa avversario perdendo un Argento, generalmente conviene farlo.

Il Cavallo e la Lancia sono definiti "pezzi minori" e sono grosso modo pari in potenza. Forse due di loro sono uguali ad un Oro.

Ricordate che essi sono alquanto inutili in difesa - se siete sulla difensiva l'Oro e l'Argento sono più preziosi. Il Cavallo e la Lancia tendono ad essere inattivi finchè il gioco non è ben avviato, ed anche allora di regola farete uscire solo un paio di loro. Sono spesso vittime di incursioni da parte di Torri o Alfieri promossi, e una volta catturati, essi rientrano con grande forza come paracadutisti nel mezzo della scacchiera. Se avete speranze di attacco, vale la pena di spendere una mossa o due per catturare un Cavallo o una Lancia avversari; essi sono molto utili per rinforzare un attacco con forze paracadutate. Ma se siete in difesa, è una perdita di tempo acquisirli. E' meglio che riuniate i vostri Oro e Argento attorno al vostro Re.

I Pedoni non hanno un reale valore di scambio - generalmente la partita termina con i due avversari che hanno parecchi Pedoni prigionieri. Solo in apertura, ed in certe posizioni di attacco, il possesso di un Pedone prigioniero in più è di vantaggio vitale.

Non mangiate mai i Pedoni semplicemente per il gusto di vincerli, a meno che vediate con chiarezza che ne avete bisogno.

Shogi

Il valore dei pezzi e l'abc del gioco

V puntata

Come introduzione al movimento dei pezzi sull'intera scacchiera, vi mostriamo una partita tra due principianti piuttosto preparati - entrambi, tuttavia, giocano a scacchi qualche volta. Senza addentrarci in troppe varianti o principi, metteremo a fuoco solo alcuni errori. Prendetene nota, i loro errori saranno i vostri, e per fare progressi voi dovete approfondire la vostra tecnica di gioco. I principianti tendono ad essere soddisfatti quando vincono una partita; ma generalmente, come qui, è perchè l'avversario gioca peggio.

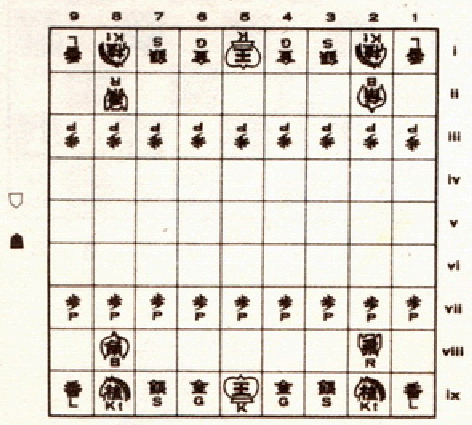
Qui abbiamo la scacchiera con i pezzi piazzati: i Pedoni sono sulla terza riga, la Torre e l'Alfiere hanno la seconda riga per loro; il Re e la sua guardia del corpo sono sulla riga più indietro affiancati dai Cavalli e dalle Lance.

Il Nero è da questa parte, con la prima mossa, ed il Bianco lo fronteggia.

I due marchi, nero e bianco, a lato della scacchiera devono indicare la "prigione" dove saranno tenuti i pezzi catturati per essere paracadutati quando capiterà l'opportunità.

Un'apertura comune è quella di avanzare il Pedone di fronte alla Torre con due obiettivi:

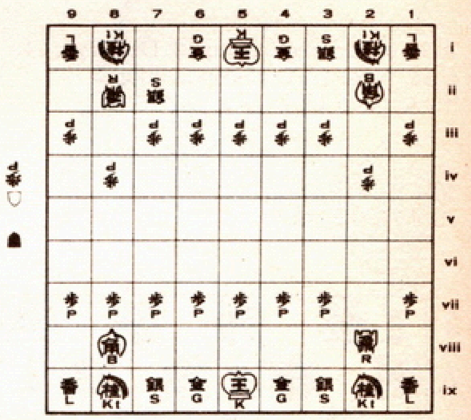
1) dare mobilità alla Torre e darle una linea libera, con l'intento finale di aprire un varco nelle linee nemiche;
2) scambiare un Pedone ed ottenere così almeno un Pedone prigioniero.



Voi siete il Nero, e la vostra idea è di spingere il vostro Pedone avanti nel 2 vii. Numereremo le mosse e d'ora in avanti useremo il modo di scrivere giapponese - cioè prima la casella e poi il pezzo da portare dentro la casella stessa. Così 2 vi P significa che nella casella 2 vi voi portate un Pedone. C'è ovviamente solo un Pedone che può muovere in tale casella.

	Nero	*Bianco*
1.	2vi P	... 8 iv P Il vostro avversario ha la stessa idea.
2.	2 v P	... 7 ii S L'avversario intende far uscire il suo Argento; l'idea non è sbagliata, ma deve prima proteggere il suo punto debole, il 2 iii.
3.	2 iv P	... stessa Pedone Il Pedone avversario muove nella stessa casella per catturare il vostro, altrimenti il vostro Pedone verrebbe promosso nel 2 iii e diventerebbe un Oro proprio in campo avversario.

L'avversario ha appena catturato il Vostro Pedone nel 2 iv (diagramma), così egli ha ora un Pedone prigioniero, come viene indicato nel suo lato della scacchiera. Notare che per il momento l'Avversario non può paracadutare questo Pedone in qualsiasi punto della scacchiera perchè in tutte le file ci sono già dei suoi Pedoni.



Vedete che se *voi* aveste un Pedone prigioniero potreste immediatamente vincere l'Alfiere avversario paracadutando il Pedone stesso nel 2 iii. Ma non l'avete, così dovete cercare di catturarne uno.

Nero	*Bianco*

4. Stessa Torre
Ciò significa che voi giocate la vostra Torre nella stessa casella in cui l'avversario ha appena mosso. Facendo così catturare il Pedone. Ora anche voi avete un Pedone prigioniero.
L'avversario deve fare qualcosa per

prevenire l'intrappolamento del suo Alfiere con il vostro Pedone paracadutato nel 2 iii (che potete fare perchè non avete altri Pedoni in quella fila). Così l'avversario gioca:

... 3 iv P
liberando l'Alfiere

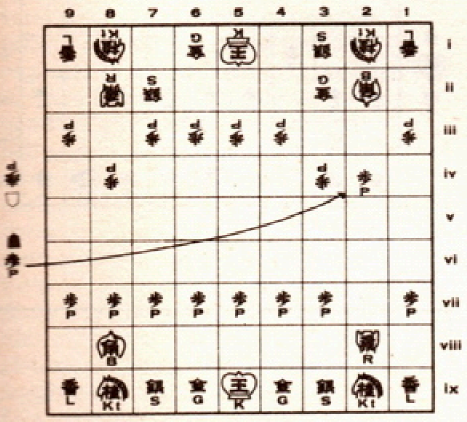
Voi potreste catturare questo Pedone con la vostra Torre ma è rischioso per un principiante fare questo, perchè una Torre non promossa diventa facilmente attaccabile, viene intrappolata e catturata appena esce dalla fila libera.

5. 2 viii R
L'idea di lasciar libero il punto 2 iv per paracadutarvi il Pedone e nella mossa successiva promuoverlo nel 2 iii. Paracadutarlo subito nel 2 iii non è conveniente perchè non può essere subito promosso appena paracadutato. L'Alfiere si allontanerà in ogni caso e dal 2 iii il Pedone può solo avanzare nella ben protetta casella 2 ii dove non catturerà niente e sarà egli stesso mangiato. Promuovere la vostra Torre nel 2 iii sembra attraente, ma butterebbe all'aria il vostro progetto di promuovere un Pedone. Infatti l'avversario condurrebbe via la vostra Torre promossa con 3 ii G e quindi "salterebbe il fosso" paracadutando il suo Pedone nel 2 iii, cosa che vi taglierebbe fuori per lungo tempo.

... 3 ii G
L'avversario gioca così non vedendo il pericolo.



6. 2 iv P paracadutato (diagramma)

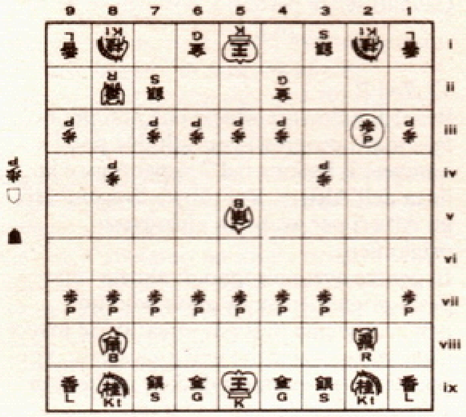


L'avversario ovviamente non si aspettava questa mossa efficace. Egli probabilmente pensava che Voi intendevate paracadutare nel 2 iii, nel cui caso egli avrebbe semplicemente allontanato il suo Alfiere mettendolo per il momento al sicuro. Ora non può impedirvi di promuovere a Oro questo Pedone paracadutato.

...5 v B
Egli mette almeno l'Alfiere fuori pericolo.

7. 2 iii P (promozione)
Ora voi avete un Pedone promosso proprio tra i pezzi avversari. L'avversario allontanerà certamente il suo Oro. Ricordate che se egli lo scambia contro il vostro Pedone promosso, tutto quello che ottiene in prigionia sarà un Pedone perchè quando viene catturato il Pedone ritorna al suo stato originale. Da parte vostra ottenete un Oro da paracadutare ovunque:

... 4 ii G (diagramma)

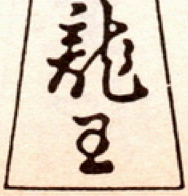


L'idea del bianco è di tagliarvi fuori paracadutando il Pedone prigioniero nel 2 ii. Voi non potreste mangiarlo con il vostro Pedone promosso perchè quella casella è ben protetta. E nemmeno potete fare nient'altro che retrocedere nel 2iv. Dovete fare velocemente qualcosa prima che vi chiuda con questa mossa.

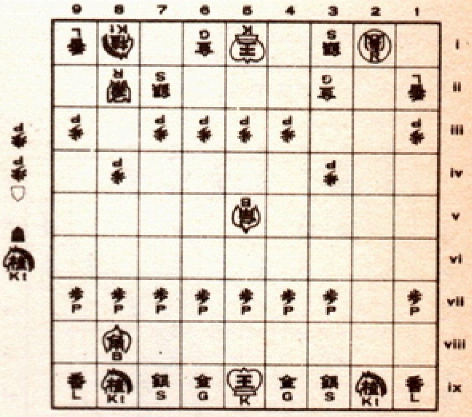
8. 1 ii promosso P
Questo sembra buono perchè il vostro Pedone promosso (ora naturalmente un Oro) attacca sia la Lancia che il Cavallo avversari e può mangiarli. Quindi la linea per la vostra Torre è aperta.

... stessa Lancia
La Lancia avversaria muove nella casella in cui avete appena mosso, cioè 1 ii, catturando il vostro Pedone promosso. Ora tale Pedone viene fatto prigioniero ma solo, ricordate, come semplice Pedone. Egli perde il suo stato di promozione.

9. 2 i R (promozione)
Muovendo nel 2 i catturate il Cavallo avversario che è in questa casella, e promuovete nello stesso tempo la vostra Torre. Minacciate di mangiare sia la Lancia che l'Argento avversari alla prossima mossa. L'avversario decide di proteggere il suo Argento, il pezzo più prezioso dei due.

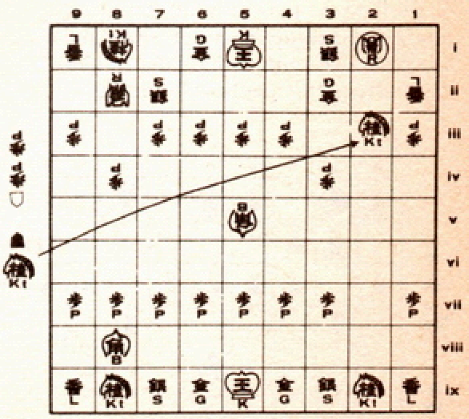


... 3 ii G (diagramma)
Obiettivamente la strategia avversaria è stata molto sbagliata, dal momento che l'avversario deve tenere in movimento questo pezzo avanti e indietro per mantenere il suo gioco unito.

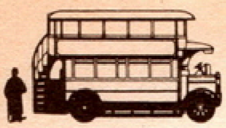


Avete un chiaro vantaggio sia in posizione che in pezzi.
Avete tuttavia finora giocato con soli due dei vostri pezzi, e la sola ragione del vostro successo in questa partita è che la strategia avversaria è sempre stata pessima. Egli ha isolato la sua Torre giocando l'Argento nel 7 ii, e non ha visto che voi vi sareste aperto un varco nella fila 2 e non ha quindi mosso il suo Oro nel 3 ii in tempo per chiudervi.
Fra non molto, voi avreste giocato 7 vi P scambiando gli Alfieri se necessario. Poi avreste portato in salvo il vostro Re sulla sinistra insieme ad almeno due Oro. Infine avreste dovuto mandare un Argento sulla fila per aiutare la Torre ad aprirsi un varco nel 2 iii.
Vedrete queste cose illustrate quando arriveremo ai giochi per esperti più avanti; qui sono solo puntualizzate.
Ritorniamo al presente gioco. Voi fate ora una tipica mossa da principiante, ingegnosa e intraprendente ma super-ambiziosa.

10. 2 iii Kt paracadutato (diagramma)



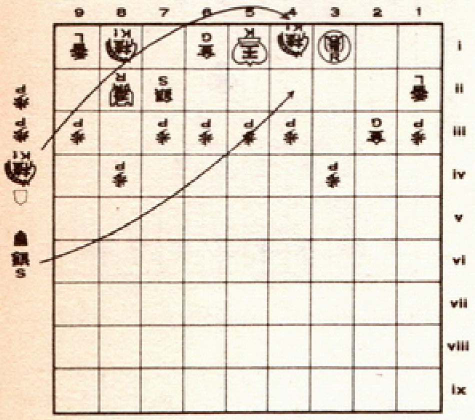
Voi attaccate l'Argento avversario che non può scappare perchè la vostra Torre mangerebbe il Re nemico. In altre parole l'Argento è colpito.



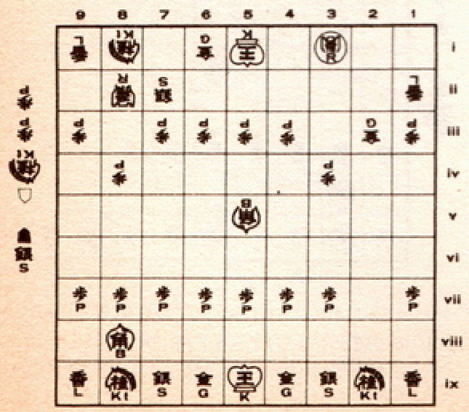
Forse un esperto avrebbe giocato qui 2 ii B cercando di limitare le perdite, ma il vostro avversario vede che può mangiare il vostro Cavallo.

... stessa G

11. 3 i Torre promossa
Voi giocate la vostra Torre promossa nel 3 i, mangiando l'Argento avversario e dando scacco. Questa mossa è più forte che non quella di mangiare l'Oro o la Lancia. Dato che il Re è sotto scacco, l'avversario deve muovere o interporre.



Spendiamo una pagina qui per illustrare cosa succede se l'avversario interpone. Non può interporre uno dei Pedoni prigionieri, perchè ha già un Pedone nella fila 4. Ma potrebbe paracadutare il Cavallo, che vi ha catturato con la precedente mossa, nel 4 i. Supponiamo allora che l'avversario paracaduti il Cavallo nel 4 i (diagramma). Sembra che questo blocchi il vostro attacco.
Ma voi immediatamente vincete il Cavallo paracadutando il vostro Argento prigioniero nel 4 ii. Questo gli da scacco, e non può mangiare l'Argento con il suo Re perchè è protetto dalla vostra Torre promossa. Quindi deve andarsene.
Allora voi mangiate il suo cavallo indifeso sia con la Torre promossa oppure con l'Argento. Quest'ultima mossa sarebbe più forte perchè in questo caso voi minaccereste un altro scacco con 4 ii R.
Prendete nota di questo metodo d'attacco in cui il pezzo paracadutato lavora con una Torre promossa già presente sulla scacchiera. E' una combinazione che capita frequentemente nello Shogi.





Ritorniamo al gioco di prima, con la vostra Torre promossa che da scacco al Re avversario (diagramma). Abbiamo visto che l'avversario non può interporre il suo Cavallo senza perderlo, così egli se ne va.

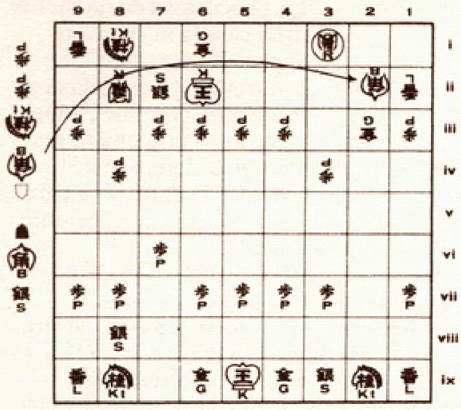
... 6 ii K

12. 7 vi P
Bene! Finalmente vedete che non potete fare molti progressi con soli due pezzi e muovete il Pedone nel 7 vi per aprire la linea dell'Alfiere. Voi offrite di scambiare gli Alfieri per avere un altro pezzo prigioniero.
In genere avete bisogno di almeno due pezzi prigionieri se ne avete solo uno nell'area vicina al Re avversario. Se invece avete due pezzi attivi nell'area stessa, voi potete essere in grado di dare matto con solo un pezzo da paracadutare.

... 8 viii B
L'avversario scambia gli Alfieri piuttosto che retrocedere - inoltre vede la possibilità di una combina zione.

13. Stessa S
Voi rimangiate con il vostro Argento come previsto. Per aiutare l'attacco avete aggiunto un Alfiere al pezzo già vostro prigioniero. Ma lo stesso è per il Vostro avversario che gioca:

... 2 ii B paracadutato (diagramma)



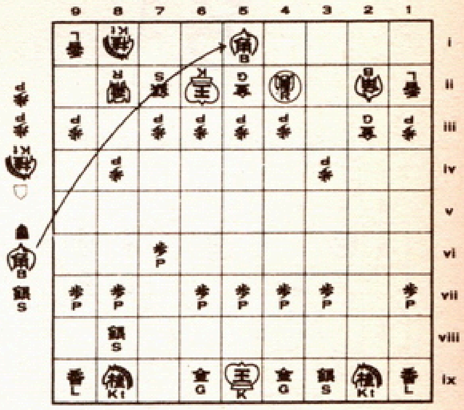


Questo è uno di quei colpi che trovate probabilmente sempre quando gli Alfieri sono "selvaggi". L'Alfiere attacca la vostra Torre promossa da quartieri vicini ed allo stesso tempo minaccia il vostro Argento indifeso nel 8 viii. Se voi proteggete o muovete un pezzo, egli mangia l'altro. Se mangiate l'Alfiere con la vostra Torre, egli mangia con l'Oro ed il vostro ultimo pezzo d'attacco sulla scacchiera è sparito.
E' una regola di gioco che in *posizioni normali* (cioè dove il Re nemico ha almeno una coppia di pezzi come guardia del corpo) *Voi non potete portare un attacco vittorioso con pezzi paracadutati da soli.* Sarebbero semplicemente inghiottiti appena atterrano. *Dovete avere almeno un pezzo già sulla scacchiera vicino al Re nemico* prima di poter iniziare l'attacco paracadutato ed avere successo.
Così qui, se scambiate la vostra Torre, avete probabilità di attaccare. A guadagno di tempo, voi date scacco:

14. 4 ii R
Ora se l'avversario volesse allontanare il suo Re voi avreste il tempo di portare in salvo il vostro Argento nella casella protetta 7 vii.
Ma il vostro avversario non intende Mantiene la sua pressione e gioca:

... 5 ii G

Egli attacca di nuovo la vostra Torre, questa volta con l'Oro. Il vostro Argento è ancora in pericolo. Se mangiate l'Alfiere, la vostra ultima possibilità di attacco sparisce, come spiegato prima.
Prendete tempo con un altro scacco:



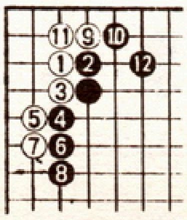
Gli articoli precedenti sono apparsi sui numeri di Ottobre, Novembre, Dicembre e Gennaio.

Cosa sono i joseki le "pietre fisse" del Go

di Marvin Allen Wolfthal

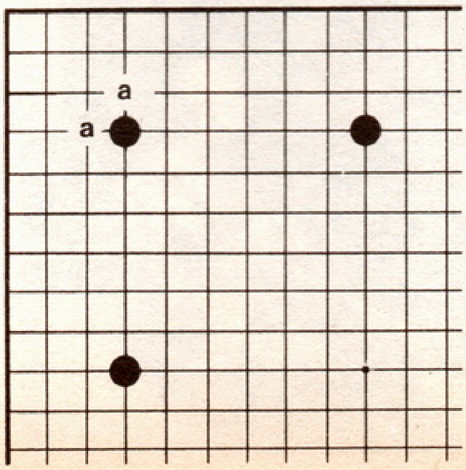
Nel numero scorso abbiamo iniziato lo studio dettagliato delle questioni strategiche con un esame della distinzione fra territorio e influenza, tema che ricorre a tutti i livelli di teoria.
Abbiamo preso come punto di partenza alcune possibilità per una prima mossa nell'angolo e due joseki molto comuni che nascono da tali mosse. Parleremo ora della questione generale di joseki, non soltanto per preparare le fasi ulteriori del discorso sulla strategia, ma anche per cercare di chiarire alcuni malintesi molto frequenti.
Che cosa sono i joseki? La parola stessa significa "pietre fisse" e viene riferita a sequenze prestabilite di mosse, svolte quasi sempre nell'angolo, qualche volta sul bordo. Esistono molte migliaia di joseki, ciascuna con le proprie diramazioni e varianti. Essi costituiscono un corpus di conoscenza plurisecolare in evoluzione continua, con lo scarto di elementi ritenuti esauriti e l'aggiunta di materiali nuovi e a volte ancora sperimentali. Ma va chiarito anzitutto che i joseki vengono scoperti nell'incandescenza del gioco reale e poi raffinati; solo raramente sono il frutto di ricerche fatte a tavolino.
Nell'esaminare i due joseki presentati il mese scorso abbiamo notato che essi danno un risultato considerato equo per i due giocatori in termini di spartizione di influenza e di territorio. Si tratta di una condizione assolutamente essenziale. Infatti, quando si dice che una data sequenza di mosse "non è joseki" significa che essa favorisce uno solo dei giocatori dandogli, per esempio, un profitto nell'angolo ritenuto superiore all'influenza esterna ottenuta dall'altro. Tutti i joseki usati correttamente nel gioco professionale hanno dovuto superare, quindi, una prova durissima in questo senso. (Notiamo, tuttavia, che il professionista è solito distinguere fra joseki assolutamente equi e altri considerati "giocabili" in certe circostanze anche se favoriscono leggermente uno dei giocatori.)
Ora, qualcuno penserà che basti imparare a memoria un certo numero di sequenze per ma si tratta di un errore pericoloso. Piuttosto che studiare i joseki con questa mentalità sarebbe preferibile non studiarli affatto, e cercherò di spiegare perchè.
Se consideriamo i joseki in isolamento locale, cioè come sequenze astratte, essi sono composti da mosse ritenute le migliori per ottenere un dato risultato (equo). Cosa succede, però, quando questo risultato, inserito in una situazione concreta di gioco che riguarda tutto il Goban, finisce con il favorire uno solo dei giocatori? In questo caso le mosse ritenute migliori dal punto di vista *locale* diventano proprio quelle peggiori dal punto di vista *globale*. Vediamo un esempio.
Nel dia. 1 abbiamo un joseki ormai familiare, quello che nasce dall'invasione in san - san sotto una pietra nemica in hoshi. La spartizione fra territorio e influenza è evidente. Chiediamo: esistono circostanze in cui questo modo di giocare sarebbe sconsigliabile per il bianco? Per rispondere, poniamo innanzitutto un'altra domanda: "Qual'è la funzione di questo joseki?"

dia. 1



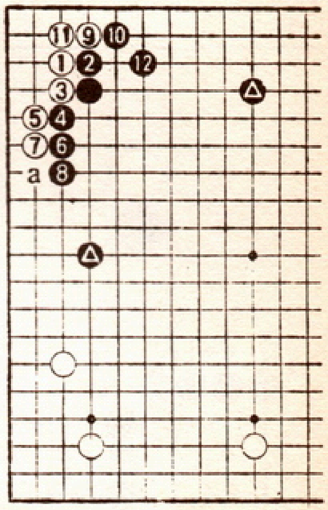
Nel dia. 2 il nero ha fatto la formazione detta "a due ali". Cioè, ha fatto estensioni su due lati dalla sua pietra in hoshi. Come abbiamo già spiegato, queste estensioni nascono in modo naturale dall'orientamento esterno dell'hoshi.

dia. 2



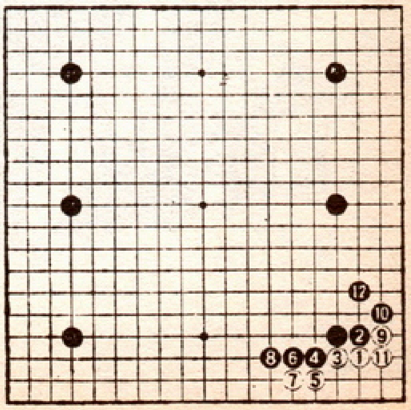
Il bianco ha di fronte il problema di ridurre il "moyo" nero; di impedire, cioè, il consolidamento di un territorio nero di tali dimensioni. Basta considerare che l'aggiunta di una pietra nera in uno dei punti 'a' comincerebbe a rendere inespugnabile questo territorio.
In questo caso l'invasione bianca in san-san ha proprio l'effetto desiderato di riduzione territoriale. Guardando il dia. 3 si vede che il nero limita il bianco a circa dieci punti nell'angolo e che il suo muro funziona bene in congiunzione con le due pietre per formare una sfera di influenza importante.

dia.3



Però, in compenso alla fine della sequenza il bianco ritiene sente e la spinta in 'a' è ancora aperta. Nel dia. 3 il bianco ha stabilito una posizione nella zona inferiore. Appoggiandosi a queste pietre potrebbe usare il suo sente per una riduzione ulteriore del territorio nero, partendo dal centro. Sommando allora tutti questi fattori si può affermare che il joseki in questione è stato ragionevole per ambedue i giocatori. E' possibile ipotizzare una situazione in cui non sarebbe più equo?
Nel dia. 4 si vede l'inizio di una partita a

dia.4



sei pietre di handicap. Il bianco ha cominciato proprio con l'invasione in san-san. In questo caso la congiunzione del muro nero con le pietre di handicap da al nero un vantaggio eccessivo e per il bianco si tratta, o quasi, di una partita perduta già in partenza. Giocando contro un handicap alto il bianco deve adottare una strategia più indiretta cominciando, per esempio, con un kakari al punto 6.

Tuttavia, se il bianco avesse già piazzato alcune pietre nelle zone centrali in grado di contrastare l'influenza nera, allora questa invasione potrebbe essere giocabile.

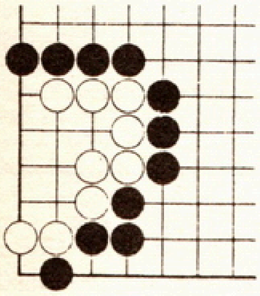
Logicamente, poi, sarebbe altrettanto giustificabile se risultasse l'unica possibilità ancora disponibile per ridurre un territorio nero già solido all'esterno ma indifeso nell'angolo. Vedremo in futuro molti casi di joseki usati bene e usati male; cerchiamo per ora di stabilire provvisoriamente i termini del problema. Intanto, ricordiamoci che i professionisti, da studenti, imparano molte centinaia di joseki, ma che li imparano come un linguaggio, per così dire, da usare con flessibilità e inventiva.
Se vogliamo prendere come modello questa visione di joseki è necessario sottolineare due aspetti principali che riguardano lo studio della materia: primo, il motivo di ogni singola mossa della sequenza. Cioè, non si deve riprodurre soltanto una serie meccanica di mosse. Altrimenti si rischia il disastro quando l'avversario devia dalla sequenza così "memorizzata". Secondo, è essenziale sapere in quali circostanze un dato joseki è appropriato - a che cosa serve, insomma.

Per esempio, la scelta di un kakari alto e basso contro una pietra in komoku richiede già di per sè un esame attento della situazione globale (e soprattutto dello stato dei due lati e angoli laterali).

Che questa discussione lasci ancora irrisolti molti dubbi è una cosa in parte inevitabile e non deve preoccupare. Infatti, per ora è sufficiente capire che lo studio di joseki comincia ad essere utile solo quando si è già consolidata una buona base tecnica di gioco (intorno a 9 - kyu). A questo livello, cioè, il problema del gioco globale si pone in modo spontaneo, e joseki ne rappresenta (risolta l'apparente contraddizione) l'estensione naturale.

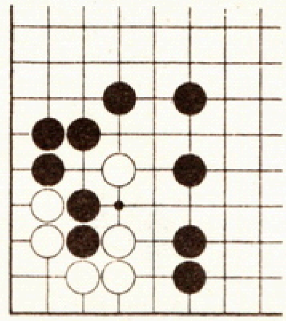
I problemi del mese

I



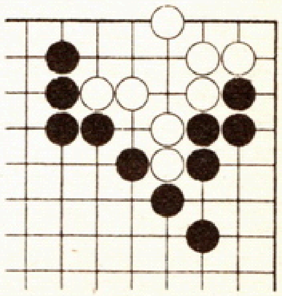
Il nero uccide.

II



Il nero uccide.

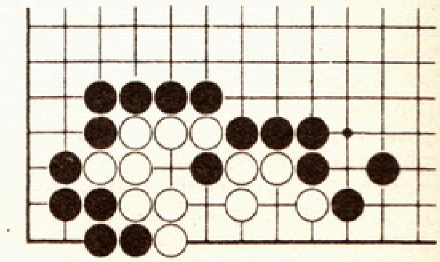
III



Il nero uccide.



IV



Il nero uccide.

Nel prossimo numero: i vincitori del Trofeo di Go e le soluzioni di questi problemi

Come trascrivere un'intera partita

Ricostruire un incontro è un eccellente metodo per imparare a giocare

di Pierandrea Morolli

Il mio intento è far conoscere Othello anche in Italia, rivolgendomi, almeno all'inizio, soprattutto ai principianti cercando tuttavia di aiutare, per quanto possibile, gli iniziati ad elevare qualitativamente il loro livello di gioco. Per far questo ogni mese, accanto a qualche consiglio per chi comincia, propongo alcuni problemi, in modo da offrire a chi ha già un certa esperienza la possibilità di cimentarsi in qualcosa di nuovo ed utile. E' vero che sono stato chiamato a tenere questa rubrica in qualità di esperto, tuttavia vorrei che essa diventasse proprietà di tutti i giocatori italiani, nel senso che gradirei tantissimo che mi scriveste, presso Pergioco, che cosa vorreste in questa rubrica, che cosa vi piace, cosa no, aiutandomi a renderla più rispondente alle vostre esigenze. Se poi avete delle domande da pormi, fatelo, e sarò lieto di rispondervi.
Come si impara a giocare? con la pratica, ma non sola. E' sempre bene fare tesoro delle esperienze di gioco. Ricostruire una partita può essere un buon metodo per rendersi conto a freddo di quali sbagli si siano commessi, o del perchè una mossa che credevate buona vi ha fatto perdere la partita.
Ma come si può ricostruire una partita registrandola graficamente e conservando la registrazione? Ecco qui un buon metodo per farlo. Munitevi di carta, meglio se con quadretti larghi, penna o matita, e disegnate la scacchiera, 8x8 disegnando nelle 4 caselle centrali 2 cerchi bianchi (vuoti) e 2 neri (pieni), nella posizione di inizio partita. Come sapete, la prima mossa è del Nero. Supponiamo che egli ponga la pedina in f5 (vedi fig. 1); sul vostro referto scriverete 1 nella casella f5. Poi è la volta del Bianco, che pone, supponiamo, la pedina in f6. Allora voi scrivete un 2 nella casella f6. E così via fino alla 60esima mossa, ammesso che ci si arrivi. Per distinguere in ogni caso le mosse del Bianco, consiglio di segnare con un cerchietto i numeri delle sue mosse. Per le prime non servirebbe, poichè le mosse del Bianco sono ovviamente le PARI, ma più avanti, se qualcuno passa, il cerchietto diventa necessario. Esempio: siamo alla 55a mossa ; finora nessuno ha passato ed ora il Nero deve giocare. Ma non può perchè non ha mosse legali da fare. Passa. Ora tocca al Bianco, che va, mettiamo, in a8. Quindi noi scriviamo un 55 in a8 e lo cerchiamo, ad indicare che si tratta di una mossa del bianco. Poi se il Nero va in a7, noi scriviamo 56 in a7 non cerchiato. E via così. Questo modo di scrivere le partite è usato su tutte le più importanti pubblicazioni straniere. Quindi, se lo avete capito bene, siete in grado di scrivere le vostre partite e di leggere sia queste che quelle di altri, magari giocate in qualche torneo importante.
Credo che il modo migliore di imparare sia giocare spesso e con impegno. Un problema che può porsi è trovare dei compagni di gioco. Tuttavia credo che, pubblicizzando un po' Othello con gli amici, parenti o semplici conoscenti, non avrete difficoltà a risolverlo. Vinta l'iniziale diffidenza basta la semplicità delle regole ad invogliare a giocare, e una volta iniziato, è più difficile smettere che continuare. Se poi volete giocare in solitario c'è l'elettronico della Clem Toys: non costa molto, è facile da usare e gioca molto bene. In più ha il vantaggio di non stancarsi mai e di non arrabbiarsi le poche volte che perde.
Per chi si è cimentato coi facili problemi del mese scorso, ecco le soluzioni:
Nel primo, vedi fig. 2, il Bianco pone la pedina in f3. La situazione è in fig.3. Qualunque mossa faccia il Nero, alla successiva il Bianco mangia tutte le sue pedine. E vince. Nel secondo il Nero mette la pedina in a6. Che il Bianco vada o no in a5, il Nero poi va in a8, vedi fig. 4.

fig. 1

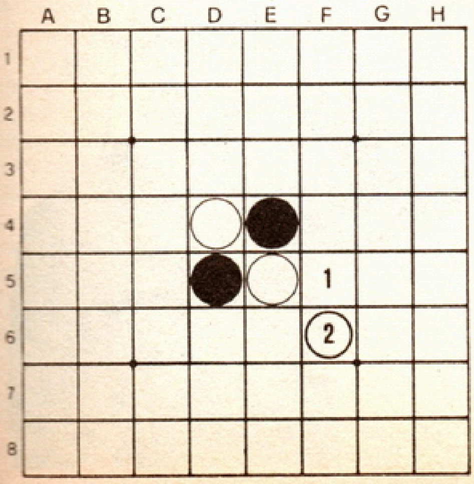
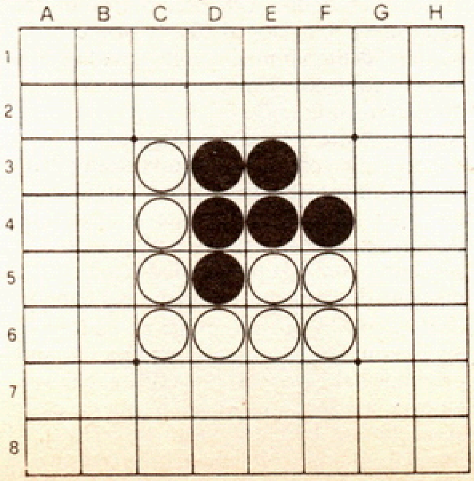


fig. 2



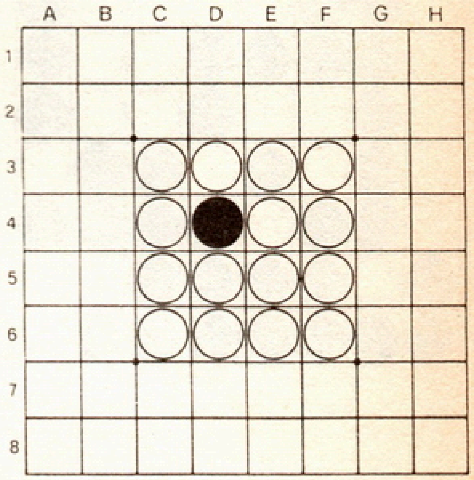


fig. 3

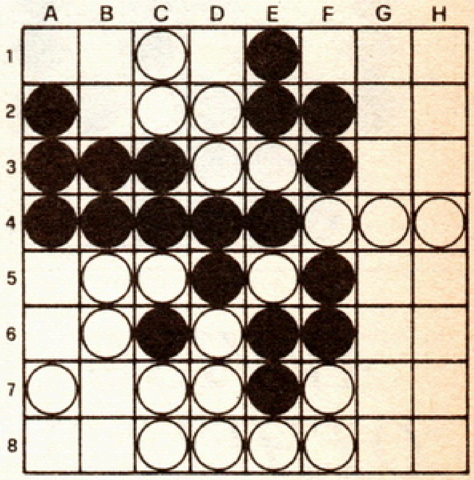


fig. 4

Devo precisare che prendere un angolo non necessariamente significa vincere la partita. Il problema chiedeva di prendere l'angolo a8. In una partita vera, però, lo scopo è la vittoria, non la presa degli angoli fine a se stessa. Prendere un angolo può essere un buon mezzo per vincere, ma

non sempre. Bisogna, volta per volta, esaminare la situazione. Comunque il problema è risolto. Vediamone un paio di nuovi.
Nel primo, fig. 5, il Bianco muove e vince. Dove e con che punteggio sta a voi scoprirlo. Attenzione all'apparenza.
Nel secondo, fig.6, tocca ancora al Bianco, che, in 2 mosse, prende l'angolo a1.
Si intende che il nero replichi comunque nel modo migliore.
Le soluzioni la prossima volta.

fig. 5

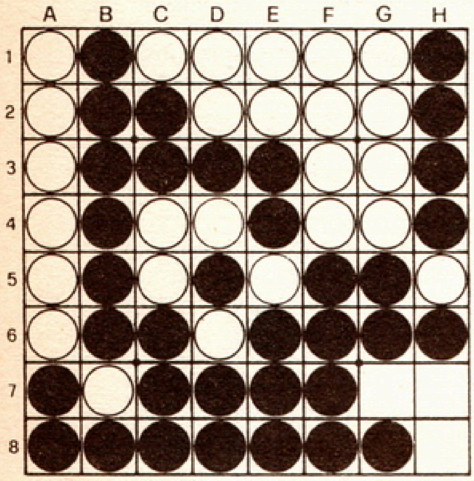
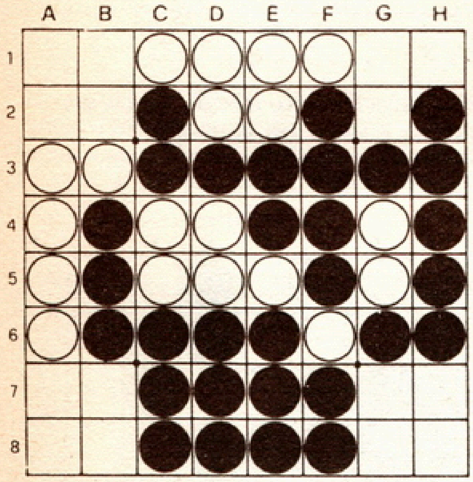


fig.6



AVVISO OTHELLO

I giocatori interessati a gare e tornei di Othello sono invitati fin d'ora a comunicare nome, cognome, telefono e indirizzo alla redazione. Saranno contattati direttamente all'avvio delle gare per il campionato italiano 1982.

Matematici

Sei dadi per vincere al banco

di Leonardo Felician

Per i lettori appassionati di giochi matematici è a disposizione una vasta letteratura di problemi che possono essere spunto di discussione in tram, in treno come sui banchi di scuola, ed hanno la proprietà di coinvolgere moltissimo anche gli ascoltatori casuali ed improvvisati: sono i problemi riguardanti il calcolo delle probabilità, che risultano sempre come ottimi giochi 'di società', a causa della meraviglia che suscitano certi risultati paradossali.
Per incominciare, vi suggeriamo un gioco da sperimentare durante le riunioni di famiglia e in genere ogni altra occasione in cui si preferisca proporre qualche passatempo meno sfruttato della tradizionale tombola. Le regole sono semplicissime: si gioca con tre normalissimi dadi. Un giocatore decide l'importo che intende giocare e sceglie il numero del dado su cui intende puntarlo, quindi lancia i tre dadi: se il numero prescelto non compare ha perso la somma giocata, altrimenti ha vinto e ritira una, due o tre volte la posta a seconda che il numero sia uscito su una, due o tre facce dei dadi appena tirati. Per chiarire con un esempio, voi versate al banco 100 lire e ricevete i tre dadi da tirare; annunciate pubblicamente che il numero su cui puntate è, ad esempio, il 4, lanciate i dadi e -a seconda del risultato- potete ritirare 200, 300 o 400 lire, oltre, naturalmente, a perdere quello che avete giocato se il 4 non è uscito. Se dopo aver spiegato il gioco vedete dello scetticismo dipinto sul volto delle vostre future vittime, con la faccia più innocente e più sorpresa di questo mondo esclamate: "Che diffidenza! La probabilità che esca un numero su una faccia di un dado è 1/6, perciò, tirando tre dadi, sale a 3/6, cioè al 50%... Non ci perdete niente, in media, anzi, guadagnate tutte le volte che il vostro numero viene doppio o triplo..."
Naturalmente le cose non stanno esattamente così, sicchè non vi resta altro che sperimentare questo gioco con le zie e gli amici, oltre -naturalmente- a spedire in Redazione le vostre risposte al quesito seguente: qual'è la probabilità (cioè il margine di guadagno) a favore del banco?
Se il calcolo delle probabilità e i dadi vi appassionano, vi proponiamo una variante originale del giochetto precedente, che va giocata con sei dadi. Anche in questo caso si sceglie una cifra e si punta un certo importo, poi però si lanciano tutti e sei i dadi, e si vince se il numero scelto compare *una o più volte* indifferentemente, sulle facce dei dadi; ovviamente si perde in caso contrario. "Vista l'altissima probabilità a favore del giocatore nel lanciare i sei dadi, il banco accetta soltanto scommesse a 3 a 1" -dovete annunciare appena spiegate le regole - "giocando cioè 300 lire ne vincete cento se il vostro numero uscirà su una o più facce dei sei dadi, altrimenti le perderete tutte e trecento".
Sapreste fare il calcolo di quanto avrà guadagnato il banco, in media, dopo cento partite, se ogni volta la posta giocata è, diciamo, cento lire?

Vogliamo avvisarvi che, ad ogni buon conto, non ci sentiremmo responsabili dei vostri tracolli finanziari se, provando questi giochini, vi ridurrete sul lastrico: da parte nostra possiamo soltanto promettervi le soluzioni matematiche di questi quesiti nel prossimo numero di "Pergioco" anche se fin d'ora vi anticipiamo che davvero conviene tenere il banco in questi giochi. Se poi l'azzardo non fa per voi e fin da piccoli avete odiato i dadi, c'è un pestifero giochetto che vi darà filo da torcere fino al prossimo numero. Sapreste dire in quale ordine logico sono messi i numeri che seguono:

5 2 9 8 4 6 7 3 1 ?

Le soluzioni saranno pubblicate sul prossimo numero



Le "magiche" sequenze dei lettori

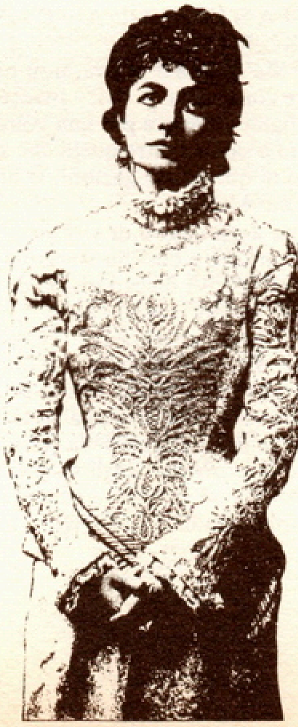
di Paolo Zandonella Necca

Chiacchieriamo di sequenze. Il discorso cade bene perchè con la nuova pubblicazione delle soluzioni a novembre la nostra schiera ha conosciuto nuovi ingressi.
Ma come si scoprono queste «magiche» sequenze?
G. Guerrini pur affascinato da quella di Rubik rimaneva giustamente insoddisfatto non riuscendone a cogliere l'intimo meccanismo di funzionamento; così si è impegnato a trovarne una equivalente con in più il vantaggio della comprensibilità.
Il risultato del suo lavoro è, a mio giudizio, molto bello e approfondendo e generalizzando il principio si ottengono moltissime sequenze. Premesso che devo a lui moltissimo (quasi tutta la parte relativa agli allineamenti) non starò più a distinguere il suo lavoro dal mio perché ciò renderebbe pesante e meno lineare il discorso.
La domanda è: - Come costruire una qualsivoglia sequenza che riguardi i cubetti di una faccia?
Consideriamo per un attimo una sequenza che conosciamo molto bene: $G^2B^2G^2$, veramente la sequenza comportava ancora un B^2 ma in questo momento non ha importanza; volevamo scambiare fra di loro due spigoli (AF e AR) della faccia A e l'abbiamo ottenuto. Certo il resto del cubo, esclusa cioé la faccia A, è ora in disordine ma se noi scambiassimo altri due spigoli di A ripercorrendo all'indietro la nostra strada, tutto ritornerebbe a posto: basterebbe eseguire l'inversa di $G^2B^2G^2$ che, per combinazione, è ancora $G^2B^2G^2$.
Dunque potremmo eseguire $(G^2B^2G^2)$ (A) $(G^2B^2G^2)^{-1}$ $(A)^{-1}$ ovvero $[G^2B^2G^2AG^2B^2G^2A']$.
Tralasciamo qui il fatto che il medesimo risultato sia ottenibile in 7 mosse con $[G^2AG^2A^2G^2AG^2]$. Lo schema generale è la struttura $XYX^{-1}Y^{-1}$.
Purché con il primo X la faccia A ritorni intatta tranne che per il risultato desiderato su uno o più pezzetti, e purché con Y si orienti la faccia A in modo da ottenere l'inverso del risultato di prima su altri cubetti, questa struttura funziona sempre e ci permette, sapendo lavorare un poco per trovarci gli X, di ottenere qualsivoglia sequenza.
Vediamo alcuni esempi con i problemi di inversione dell'allineamento.
Trovo un modo per rovesciare il cubetto AD lasciando intatta la faccia A: ad esempio con $X = (DC^2D^2CD)$; ora pongo un qualsiasi altro spigolo di A in AD: ad esempio con Y = (A), in totale eseguo:
$XYX^{1}Y^{1} = [(DC^2D^2CD)$ (A) $(D'C'D^2C^2D')$ (A')].
Ecco che con il mio schema ho rovesciato due spigoli d'angolo in sole 12 mosse; volendo avrei potuto mettere $Y = A^2 = Y^{-1}$ e così avrei ottenuto:
$[(DC^2D^2CD)$ (A^2) $(D'C'D^2C^2D')$ $(A^2)]$
una sequenza equivalente (ma facilmente comprensibile!) alla classica di Rubik.
Posso anche fare la stessa cosa per l'allineamento degli angoli purché cerchi un X che alla fine lasci intatta solo la faccia A tranne che per la rotazione di un angolo: ad esempio con $X = (DB^2D'R'B^2R)$ che ruota ADR; poi con Y = A o $Y = A^2$ o Y = A' ottengo la rotazione inversa su qualunque altro angolo di A. Al completo abbiamo come esempio:
$[(DB^2D'R'B^2R)$ (A) $(R'B^2RBB^2D')$ (A')].
Lascio a voi trovare i vostri X e Y per l'allineamento di due spigoli (ottenendo così alla fine quello di tutti e quattro) e di due o più angoli nei diversi modi. In quest'ultimo caso scegliendo adeguatamente Y otterrete molte combinazioni. Per l'allineamento di tre angoli un caso particolare per la sua comodità è dato da $X = [(DBD'B')^2]$ e anche dal suo inverso $X = [(BDB'D')^2]$.
La particolarità è data dal fatto che queste due sequenze sono di periodo tre e quindi non solo associate all'inversa, ma anche ripetute tre volte ripristinano il cubo; ad esempio:
$[(DBD'B')^2$ (A) $(DBD'B')^2$ (A)$(DBD'B')^2$ $(A^2)]$; quindi lavorano anche con una struttura del tipo $XY_1\ XY_2\ XY_3$, dato che in generale tutte possono lavorare anche con una struttura del tipo $XY_1\ XY_2 ... XY_n$ dove n è il periodo della sequenza X.
Ma la nostra struttura funziona anche per scambiare fra loro pezzi di una stessa faccia, già l'abbiamo vista con gli spigoli ma vale anche per gli angoli e sia spigoli che angoli si possono scambiare anche ottenendo vari allineamenti il che ci procura una vasta gamma di sequenze.
Eccovi solo due esempi:
1°) [(SD'BDB'S') (A) (SBD'B'DS) (A')];
2°) $[(SA'DB^2D'AS')$ (A) $(SA'DB^2D'AS')$ (A')].
Ma il lavoro sulle sequenze non finisce qui, a questo punto si comincia a limarle per diminuire le mosse anche al prezzo di smarrire la chiarezza.
Proviamo con le due appena esposte, nella prima si nota subito che comincia con SD' ma queste due mosse equivalgono a G a patto di cambiare poi l'orientamento al cubo o, il che è identico di operare una trasformazione sulle sigle indicanti le facce, e qui ogni volta che accade bisogna fare un po' di attenzione.

SD' = G e la trasformazione è

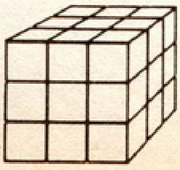
$$\begin{cases} S \to S & A \to R \\ D \to D & R \to B \\ F \to A & B \to F \end{cases}$$

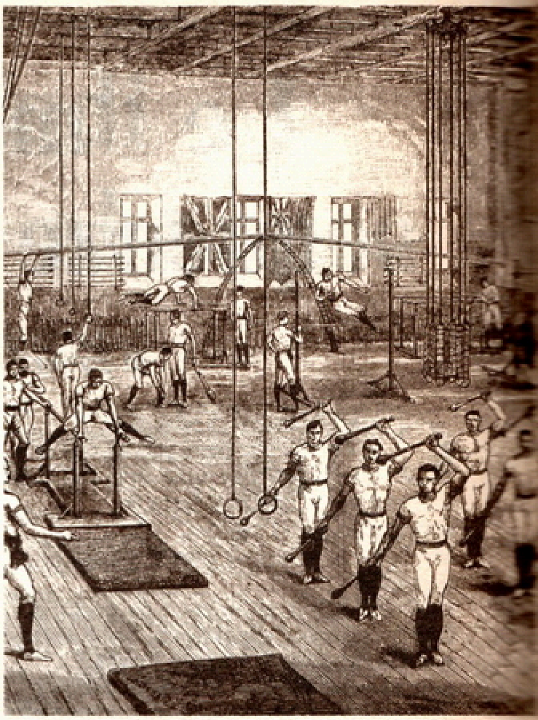
quindi la 1°) diventa:
[(GFDF'S') (R) SFD'F'DS') (R')], ma ora posso trasformare anche l'ultimo DS' in G' ricordando però che per tutte le lettere che lo seguono va eseguita la trasformazione che possiamo indicare sinteticamente con:
DS' = G' e (A→ F →B→R→A). (Per inciso ciò valga anche per M. Martino e quanti altri mi avevano chiesto di specificare in proposito).
Dunque alla fine abbiamo:
[(GFDF'S') (R) (SFD'F'G') (A')] e in generale per Y_2 si esegue in A l'inverso di quanto fatto in R con Y_1.
Questo esempio potrà sembrare banale eppure debbo rivelarvi che quasi sempre quando mi arriva una serie di mosse da parte di un lettore, scopro subito che si può scendere di una o due con piccole accortezze del genere, quindi consiglio anche agli esperti di fare molta attenzione.
Veniamo comunque al secondo esempio, certo meno banale, prendiamo la 2° che era: $[(SA'DB^2D'AS')$ (A) $(SA'DB^2D'AS')$ (A')] di ben 16 mosse e lavoriamoci sopra.
Quando la trovai, e così non era certo un granchè, mi sembrava non ci fosse proprio nulla da fare. Ho imparato però dall'esperienza due piccoli trucchi che a



volte aiutano: il primo consiste nell'eseguire prima l'inversa e poi ritornare al cubo in ordine con la sequenza stessa ma fermandosi ad ogni mossa per osservare attentamente il cubo così da vedere se per caso non si possa fare qualcosa di meglio. Il fatto di dover arrivare al cubo in ordine facilita di molto le cose perché stimola il colpo d'occhio; nulla di «magico» quindi, ancora un suggerimento banale, ma se lo userete scoprirete che è fertilissimo. Il secondo piccolo trucco, di ancor minori pretese, è quello di eseguire più volte di seguito la sequenza osservando sempre con molta attenzione. Nel caso della nostra sequenza mi fu proprio utile questo benché non mi fosse assolutamente necessario ripeterla per sapere che era di periodo tre.
Riprovate dunque con me:
$[(SA'DB^2D'AS')\ (A)\ (SA'DB^2D'AS')\ (A')]$
$[(SA'DB^2D'A$ alt, fermi quì, è quì che ci vuole il colpo d'occhio: guardate!
Visto? con $DB^2D'S'$ il cubo è a posto! Ma cosa è successo?
Semplice, abbiamo trovato una inversa della nostra sequenza, e molto più breve: $[SA'DB^2D'ADB^2D'S']$; quindi la sua inversa (cioè l'inversa dell'inversa) è equivalente alla sequenza 2°: $[SDB^2D'A'DB^2D'AS']$.
Siamo così scesi, certo anche con un poco di fortuna che comunque ci siamo andati a cercare, dalle 16 alle 10 mosse, ma ora? Non si può fare proprio nulla?
Io quanto vedo una sequenza che comincia con una mossa, diciamo X, e finisce con la sua inversa, quindi X', mi insospettisco sempre: lì c'è in pratica un posizionamento, nel nostro caso il posizionamento è S.
Proviamo allora a toglierlo, abbiamo: $[DB^2D'A'DB^2D'A]$ questa è la vera sequenza.
Certo ora non è più così bella, non lavora più su tre pezzi complanari, ma... ma noi possiamo ritornare a farla lavorare su tre pezzi complanari spostando invece del pezzo su S i due su D, con il posizionamento (D):
$(D)\ [DB^2D'A'DB^2D'A\ )]\ (D') =$
$[D^2B^2D'A'DB^2D'AD']$ in 9 mosse!!!
Ritrasferiamola però sulla faccia A con la trasformazione $(A \rightarrow R \rightarrow B \rightarrow F \rightarrow A)$, abbiamo $[D^2F^2D'R'DF^2D'RD']$ che è sostanzialmente identica a quella di M. Thistlethwaite che vi avevo dato il mese scorso.
Volendo c'è anche un'altro modo per capirla, basta scomporla in:
$(D^2F^2D^2)\ (DR'DF^2D'RD')$. Come vedete la prima parte scambia sulla A due angoli opposti e comporta un certo numero di scambi sia di spigoli che di angoli nel resto del cubo, la seconda parte due angoli adiacenti e, per colmo di fortuna, nel rimanente è l'esatto inverso della precedente.
Certo forse si poteva trovare anche così ma quì la fortuna non ha alcun merito e sicuramente di simili «tredici» non ve ne capiteranno molti. Diversamente, con il nostro procedimento, noi alla fortuna siamo andati incontro.

A questo punto mi chiedo se almeno qualcuno fra voi mi avrà seguito fin qui invece di scappare, come i più, annoiatissimo:
- Nulla di nuovo! Tranne che per la sequenza di Rubik su due pezzi d'angolo (tra l'altro di Guerrini) tante parole e neanche una mossa in meno del già conosciuto!
Vero, hanno ragione! Veniamo allora al Super-Arlecchino che ha visto una appassionantissima gara a distanza fra Uri, Guerrini e Vitucci.
Dopo che per lungo tempo aveva resistito il 41 mosse di Ravesi è arrivato Uri per primo con questo 37, bello per la sua linearità:
$F^2SF'(A^2F')^4S'F^2$ Inversione 1° serie di angoli
$D^2F(DA^2)^4DF'D^2$ Inversione 2° serie di angoli
$B^2(S^2R^2)^3B^2$ Ripristino spigoli
$C^2N^2G^2$ Centri con le 6X
Il mio limite, quello in base al quale dicevo che si poteva scendere sotto le 40, era questo 36:
$(SD^2F^2R')^4N^2AR^2AS'F^2SA'R^2AS'F^2SC^2G^2AG^2A^2G^2A$; ovviamente mi sentivo «minacciato» e sapendo che con il mio schema avevo già limato il possibile, provai a guardare quello di Uri e dopo un po' di lavoro mi dichiarai soddisfatto.
Fu una fortuna perché altrimenti Guerrini ci avrebbe stracciato con questo suo 31, stupendo per la «pulizia» e la semplicità:
$D'FA^2F'DBD'FA^2F'DB\ /\ D'RB^2R'DAD'RB^2R'DA\ /\ D^2\ /\ N^2D\ /\ C^2D^2C^2D^2\ /\ D'$.
Le barrette le ho messe per evidenziare i passi e il D^2D' finale vale per D. Come vedete utilizza proprio le strutture del Tipo $XYX^{-1}Y^{-1}$ di cui abbiamo parlato prima.
Molto bello come dicevamo questo 31, ma Uri avrebbe potuto, lavorando sul suo 37, mettersi al riparo come avevo fatto io, limando appunto il suo schema fino a questo 30:
$C^2R^2SA^2FA^2S'F^2D^2FA^2D'A^2F'CNDN'D^2C'D'GARC^2R^2C^2RA'G$.
Direte: - Ma questa è nuova, non ha nulla a che fare con quella di Uri! - Invece no, è una sua figlia diretta, e per una volta, me ne scusino e saltino oltre quelli che si annoiano di queste spiegazioni, vi dirò il modo in cui è nata.
Lo schema degli angoli di Uri mi sembrava ottimo e così ho ispezionato quella $[(A^2F')^4]$. Vi dicevo prima di provare ad andare avanti con le sequenze... bene, proprio così ho scoperto la $[(A^2F')^6$. Dunque se «alla sesta» gli angoli tornavano a posto, allora la $[(FA^2)^2]$ doveva condurre alla stessa disposizione degli angoli della $[(A^2F')^4]$ di Uri; certo la posizione degli spigoli ora era diversa ma mi sembrava valesse la pena di approfondire; agli spigoli, come





I° CAMPIONA
DI CUBO
ancora pochi gior

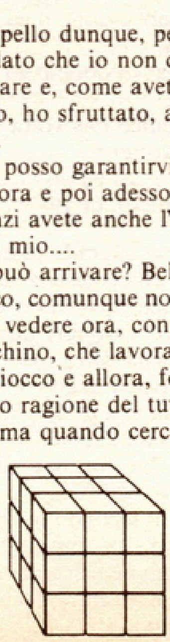
Pergioco e Mondadori Giochi organizzano il I° Campionato italiano di Cubo Magico, selezione al campionato del Mondo, e il I° Campionato italiano di Genius.
Alla competizione possono partecipare cittadini italiani in possesso *esclusivamente* di un Cubo e/o di un Genius originale Mondadori.
L'iscrizione è gratuita e avviene mediante l'invio alla redazione di Pergioco, via Visconti d'Aragona 15 - 20133 Milano, della apposita cartolina contenuta in Pergioco o distribuita presso i negozi associati all'iniziativa.
Le gare si articolano in selezioni territoriali e in una finale nazionale. Tutti gli iscritti riceveranno una comunicazione scritta della data, luogo e ora della competizione; tali comunicazioni saranno inviate al domicilio indicato sulle cartoline di iscrizione.
Le eliminatorie territoriali si svolgeranno su due prove consecutive che ciascuno potrà effettuare con il proprio Cubo e/o Genius. I giochi saranno mescolati in modo identico per tutti i giocatori partecipanti a ciascuna prova. Nella seconda prova i giochi saranno ancora mescolati in modo identico per tutti i giocatori ma usando un procedimento



TO ITALIANO
MAGICO
ni per le iscrizioni

diverso rispetto alla prima manche.
Prima di iniziare la soluzione del gioco il giocatore potrà osservare il Cubo e/o Genius per 15 secondi senza toccarlo.
Al segnale di partenza inizierà il conteggio del tempo. I cronometri saranno fermati quando il gioco, risolto, sarà posto sul tavolo.
Agli effetti della classifica finale varrà la migliore somma dei tempi realizzati nelle due prove.
Saranno ammessi alla finale italiana i primi due classificati per ogni selezione territoriale.
In ogni fase del Campionato italiano di Cubo Magico e del Campionato italiano di Genius il parere della Commissione arbitrale è vincolante e insindacabile. La Commissione arbitrale sarà nominata dalla rivista Pergioco e dalla Mondadori Giochi. Qualunque altra gara di Cubo e/o Genius non espressamente autorizzata da Pergioco e Mondadori Giochi non sarà ritenuta valida agli effetti dei Campionati in corso. Informazioni e chiarimenti possono essere richiesti presso la redazione di Pergioco anche telefonicamente (02/719320).
Si ricorda che il termine ultimo per le iscrizioni è improrogabilmente fissato al 15 febbraio 1982, data del timbro postale.

Uri, avrei pensato alla fine.
Il suo $F^2SF'(A^2F')^4S'F^2D^2F(DA^2)^4DF'D^2$ diventava così il mio:
$F^2SF'(FA^2)^2S'F^2D^2F(A^2D')^2DF'D^2 = F^2SA^2FA^2S'F^2D^2FA^2D'A^2F'D^2$.
Guardai poi gli spigoli fuori posto e trovai che erano su uno scomodissimo ciclo da 5: (AR→SA→DF→DA→SF→AR).
Studiando un poco mi accorsi che la cosa più conveniente era usare la nostra Seq. 5 opportunamente piazzata e posizionata con:(D^2) $[CNDN'D^2C'D]$ (D^2). Così sistemavo un pezzo (AD), sfruttavo il D^2 in coda alla parte precedente e lasciavo gli ultimi 4 pezzi su due cicli da 2, notoriamente comodi.
Ero arrivato in questo modo a:
$F^2SA^2FA^2S'F^2D^2FA^2D'A^2F'CNDN'D^2C'D'$ e avevo ancora quattro pezzi che potevo sistemare rapidamente con $(GAR)[(C^2R^2C^2R^2]$ $(R'A'G')$.
Alla fine rimaneva il $C^2G^2N^2$ per i centri; ma a questo punto il G^2 si può collegare all'ultimo G' dato che $G'G^2 = G$ e N^2 se invece lo mettessi all'inizio?
Infatti $N^2F^2 = R^2$ e quindi ancora un'altra mossa in meno e siamo a 30 con appunto:
$C^2R^2SA^2FA^2S'F^2D^2FA^2D'A^2F'CNDN'D^2C'D'GARC^2R^2C^2RA'G$.
Ma Guerrini? Guerrini per parte sua poteva superarci comunque ed abbattere per primo il muro dei 30 dato che io dal suo 31 ho ricavato questo 29 e questa volta lascio a voi capire come:
$BD'FA^2F'D\ B'D'FA^2NS^2R'BDB'RS^2R'BDS^2B^2N^2BG^2B^2G^2B$.
Certo anche così non potevo sicuramente starmene tranquillo e sullo schema di uno dei due, ma non vi dico quale, ricominciai a lavorare di lima.
E un paio di giorni fa ho dovuto ringraziare il cielo di non aver dormito sugli allori perché altrimenti mi avrebbe lasciato alle corde Vitucci che operando veramente di fino con questo suo 29:
$(FDF'D')^2A^2NC'G'(S'F'SF)^2NC'G'(G^2BG^2B^2G^2BG^2)$
lo ha portato a 28 (!!!):
$(FDF'D')^2A^2NC'G'S'F'SFS'F'SRG'C'DC^2D^2C^2DC^2$.
Tanto di cappello dunque, per ora il primo è lui dato che io non conto poichè potevo sfruttare e, come avete visto e vi ho confessato, ho sfruttato, anche il lavoro altrui.
Così almeno posso garantirvi che si può scendere ancora e poi adesso siamo ad armi pari, anzi avete anche l'aiuto di un po' di lavoro mio....
Fin dove si può arrivare? Beh... questo non ve lo dico, comunque non è poco.
Forse potete vedere ora, con l'esempio del Super-Arlecchino, che lavorare di lima non è mai sciocco e allora, forse, non aveva proprio ragione del tutto chi si annoiava prima quando cercavo di spiegare, un poco, come si possa fare.



Qualche nota varia per finire.
Complimenti a W. Casse che sul $(DRSF)^9$, problema 2 di settembre ha battuto tutti con un 5.9! Comunian di Mantova suggerisce una $[(A'D)^{21}]$!
Simpatica; anche con la costanza si trovano le sequenze.
Per Ghirardato di Milano il suo quesito con disegnino si può risolvere con lo schema illustrato del $XYX^{-1}Y^{-1}$; ad esempio con $X = SD'BDSB^2S'B^2S'B^2S'$ e $Y = A^2$ ma sono certo che troverà, e troverete, di meglio.
Per Melucci di Pontassieve, buono il lavoro sulle sequenze ma si può scendere ancora, ad esempio ti dò questa mia $[S^2FG^2F^2G^2FG^2F^2D^2]$.
Una precisazione per quei lettori che hanno trovato difficoltà con le istruzioni per la soluzione alla parte I caso B.
Voglio precisare che prima *bisogna* portare i quattro pezzi d'angolo tutti sull'alto e con la faccetta blu rivolta verso l'alto, solo in seguito si passa a controllare se vi sono delle coppiette laterali del tipo di quella indicata in giallo in figura 6 e ciò indipendentemente dal colore che hanno. Se non ve ne sono si passa al caso A o, come già avuto modo di consigliare si esegue invece $D^2R^2D^2$; quando invece ce n'è una si pone nei posti indicati dalle freccette *nere* di figura 7 e, a prescindere dalla corrispondenza o meno con i colori della figura, si eseguono le dieci mosse del caso B.
S. Vitucci mi invia questa proposta che vi giro: considerando una faccia si possono individuare tre file, tre colonne e due diagonali ognuna di tre pezzi; la figura da realizzare, da lui denominata «Giga», richiede che in ogni faccia del cubo non vi siano mai due colori uguali sulla stessa riga, sulla stessa colonna o sulla stessa diagonale. Anche per il Giga si apre la caccia al record dato che per ora il numero di mosse è molto alto.
Un giochetto di grande effetto è il ricostruire il cubo «al buio» dopo una sola, lunga occhiata. A parte problemi di memorizzazione, io su questo non mi impegno e scrivo la serie di mosse, la cosa risulta molto semplice se si ha l'accortezza di usare solo sequenze omogenee ovvero che muovono solo spigoli o solo angoli, con i dovuti posizionamenti. Comunque provate, ne vale la pena.
Vi avevo preparato una piccola sorpresa "per Natale" ma poi, per ragioni di spazio, è saltata. Da tempo volevo rintracciare un bell'esempio di come, a proposito di cubo, non ci si possa mai fermare "sugli allori", di come non si possa mai giudicare una soluzione tanto definitiva da non meritare ulteriori approfondimenti. La mia personale ricerca ha così 'partorito' un Arlecchino in meno delle classiche, e apparentemente insuperabili, 24 mosse; se il ritardo ha un merito è che in tal modo ha potuto legittimamente affiancarmisi R. Corona di Firenze che, indipendentemente da me e con un metodo diverso, ha ottenuto un identico risultato. A voi dunque questa 'nostra' piccola sfida.

Master Mind

Un anno a otto colori
Ecco come iniziare

di Francesco Pellegrini

Quest'anno tutti i tornei ufficiali di Master Mind si giocheranno sul Super (8 colori e cinque buchi). Penso sia perciò necessario approfondire un po' questo tipo di gioco che fino ad oggi ho trattato in modo adeguato solo nel numero apparso nel lontano maggio 1980. Non è che voglia ricredermi e che improvvisamente affermi che la tecnica deve essere esasperata, che servono "piedi buoni", solo che dovendo cimentarsi sul Super è bene almeno conoscere quelle che possono essere considerate le aperture più idonee. Poi magari fate come vi pare, lasciatevi portare dal "sentimento" e non dal raziocinio, non ci sarà da preoccuparsi, anche perchè c'è chi tende solo ed esclusivamente alla tecnica pura e continua a confondere il Master Mind con gli scacchi. E senza nulla togliere a Torri, Cavalli, Re e Regine, personalmente ritengo il Master Mind assai più affascinante proprio perchè più immediato. Ma veniamo al dunque, al fatidico momento in cui il codificatore ci dice, magari sorridendo di scherno, "voltati". Questo voltati è un po' come "Alzati e cammina" e l'unico che lo abbia apprezzato fino in fondo è stato Lazzaro, perchè se non glielo dicevano era ancora steso nella cassa. Nel Master Mind non capita, per fortuna: se il codificatore ci mette troppo a nascondere la combinazione possiamo incominciare a sollecitarlo, prima gentilmente, poi in tono sempre più acceso, evitate però di picchiarlo, non ne vale la pena.
Ma il fatidico "voltati" è stato finalmente detto e adesso tocca a noi prendere i piolini in mano e decidere che combinazione mettere al primo tentativo. Le possibilità a nostra disposizione non sono molte, ma non sono neppure poche. Potremmo iniziare con 5 colori diversi, ad esempio B G R N O, lasciando da parte M A V, oppure potremmo scegliere un colore doppio con tre singoli diversi

B B G R N

e perchè non scegliere

B B G G R ? ?

abbiamo poi in rapida sequenza B B B R N, B B B R R (e qui un particolare saluto va a Cecilia che si è sempre affermata usando questa partenza), B B B B N, ed infine B B B B B.

Ebbene io preferisco partire usando non più di tre colori ed uso indifferentemente o
2+2+1 (B B R R N) o
3+1+1 (B B B R N) ovviamente le indicazioni di B R N erano a caso in quanto i colori di partenza li vario sempre, scegliendoli tra gli otto diversi piolini che ho in mano, nè prendo tre a caso, senza guardare e poi raddoppio i primi due, o triplico il primo.
La formula migliore, anche se poi qualcuno avrà da obiettare, ed in fin dei conti è giusto perchè tutti possono avere le proprie idee, è però proprio 2+2+1, e questo per un motivo preciso, la gioco e rigioco infatti finchè il codificatore non è costretto a darmi 3 piolini chiave di risposta, e non mi interessa se sono neri o bianchi (meglio ovviamente neri) basta che siano 3.
C'è chi dice che tre è il numero perfetto, ma a me questo non interessa particolarmente e non ritengo utile aprire una discussione in merito, quello che mi interessa è che se il codificatore mi risponde

B B R R N = o o o

so per certo che ho indovinato tre colori della combinazione segreta, e so inoltre che questi devono appartenere necessariamente ad una di queste forme:

B B R (il bianco doppio ed il rosso una volta)
B B N (il bianco doppio ed il nero una volta)
R R B (il bianco una volta ed il rosso due volte)
R R N (due rossi ed un nero)
B R N (un rosso, un bianco ed un nero).

Certo, non sono in grado in nessun caso di sapere se poi nella combinazione segreta il codificatore (maligno) ha posto tre bianchi o magari tre rossi, oppure due neri, so solo quanto ho appena detto e lo ritengo comunque sufficiente. Supponiamo dunque che alla mia prima giocata il codificatore abbia risposto con o o o. La situazione è questa:

B B R R N = o o o

cosa giocherò al secondo tentativo? Pensateci un po', mandatemi le vostre deduzioni, e seguite il seguito di questa appassionante avventura nel prossimo numero di Pergioco.

La classifica

Abate M. Inzago	1/1	1/1	2/1	1/0	1/0
Albertini G. Collegno	0/2	1/2	2/0	0/3	1/1
Ambroglini M. Roma	1/2	2/2	1/2	0/1	0/1
Annunziata C. Arzano	1/2	2/2	0/3	1/1	0/2
Anzaldi V. Roma	0/3	3/0	3/0	2/2	3/0
Aquila R. Messina	2/1	0/1	3/1	0/3	1/2
Arcudi P. Pordenone	1/0	0/3	1/0	0/2	1/1
Atanasio E. Roma	1/3	0/1	0/3	0/2	2/1
Bagioni D. Ravenna	0/2	1/0	0/0	0/1	3/2
Barbasio G. Asti	0/3	0/3	1/3	0/0	3/0
Barbieri D. Milano	1/2	2/0	2/1	0/1	2/1
Barigione G. Genova	0/0	1/1	0/2	2/2	1/2
Baroni M. Paderno	0/1	1/1	0/1	0/3	2/0
Bastianel A. Nichelino	0/0	0/0	0/1	1/2	0/3
Bedini M. Senigallia	0/2	2/0	3/2	1/1	1/3
Beffa O. Roma	1/2	1/0	0/1	0/1	0/1
Bianco C. Pinerolo	1/1	0/5	3/1	1/1	2/0
Bocchetti C. Cologno	0/2	1/0	0/1	0/2	0/2
Bonetti R. Napoli	0/2	1/2	3/1	1/0	2/0
Boraso M. Paullo	1/0	1/2	0/2	0/4	1/4
Bossi M. Milano	1/1	1/3	0/3	2/2	1/3
Bozzato L. Cavallino	2/1	3/0	2/1	0/3	0/0
Brasca A. Milano	1/2	1/2	1/1	0/2	0/1
Breccia E. Roma	2/1	0/2	0/2	0/2	1/1
Caldati R. Roma	3/0	2/1	1/0	1/1	0/1
Cambini G. Livorno	1/2	1/1	2/1	0/1	2/1
Carbone L. Salerno	1/0	3/0	1/2	0/4	1/2
Cavallo V. Torino	2/2	0/3	1/0	OK	1/2
Casse W. Torino	1/0	4/0	1/3	1/4	1/2
Cazzulani R. Milano	2/1	1/1	1/1	1/1	2/1
Ceriani G. Origgio	0/3	0/3	3/1	1/0	0/3
Chirone A. Torino	1/0	1/0	1/2	0/0	1/0
Ciancarini P. Civit.	0/2	1/3	2/1	2/2	1/0
Cocchella G. Livorno	0/1	2/1	0/3	2/1	0/1
Concia F. Novara	1/3	1/2	4/0	1/1	3/0
Condio R. Alpignano	2/1	1/1	1/0	2/1	0/0
Conti M. Ravenna	2/2	3/0	0/1	1/2	1/1
Coppola G. Roma	0/2	2/0	0/2	2/2	0/2
Coppola GP. Roma	1/1	1/3	2/1	1/0	1/2
Coppola F. Roma	1/1	0/0	4/0	0/2	2/2
Corsino F. Bolzaneto	0/3	1/0	2/1	2/1	2/2
Cremonesi V. Fiorenz.	1/4	1/3	3/0	1/1	0/1
Crivello D. Torino	2/1	0/1	1/0	0/1	0/1
Cusmano A. Rapallo	1/1	0/4	0/2	3/0	1/0
D'Agostino L. Giovinazzo	1/1	2/2	1/0	1/2	0/0
Davini E. Roma	2/1	1/1	0/2	1/1	0/3
De Benedictis G. Valenzano	0/0	3/1	0/3	1/0	1/2
Delbon E. Roma	1/0	1/2	2/0	OK	0/0
Delbon M. Roma	1/1	1/1	2/0	1/0	1/2
Del Bono M.R. Roma	0/2	2/0	1/0	0/1	0/2
Del Medico A. Roma	3/1	0/1	0/1	3/2	1/2
De Scordilli T. Trieste	3/1	1/2	1/1	2/1	1/2
De Toffoli D. Venezia	1/3	1/1	1/2	3/1	0/2
De Vito M. Avellino	2/2	0/2	1/2	1/1	1/1
Di Dario G. Salerno	1/1	0/2	1/3	1/1	0/2
Di Maio L. Napoli	1/2	1/2	OK	1/1	1/1
Di Maio M. Napoli	1/3	2/2	1/1	0/1	1/1
Di Maio P. Napoli	0/3	2/0	1/1	1/1	2/1
Duccini M. Bergamo	1/2	2/1	1/1	2/1	1/0
Ebner A. Pordenone	0/1	1/1	2/1	2/0	0/2
Farinarti G. Rodano	0/2	0/1	2/1	0/3	2/0
Ferrari A. Parma	0/2	0/2	2/1	1/1	2/0
Ferrari G. Bari	1/3	3/0	2/2	1/1	1/3
Ferrari V. Bari	3/1	0/0	1/1	1/3	0/3
Forlani A. Torino	1/3	2/0	1/1	1/1	0/4
Fortunato G. Napoli	1/2	2/2	3/0	1/1	0/3
Gaeta S. Napoli	3/0	1/0	3/2	0/2	0/3
Galiè B. Ascoli P.	1/2	3/0	1/0	1/2	0/1
Galli A. Milano	0/4	1/1	0/3	0/4	1/0
Gallino M. Orbassano	0/4	0/4	1/3	1/3	0/4
Gandini N. Veleggio	2/0	1/2	1/0	0/3	0/1
Gatti F. Roma	4/0	0/1	3/0	1/1	2/1
Giordano L. Orbassano	0/1	1/2	1/0	2/3	0/1
Giorgi L. Cinisello	1/2	1/1	2/0	1/1	3/0
Giorgi T. Ascoli P.	0/1	0/2	0/1	OK	2/1
Giorgiutti U. Milano	0/5	2/1	2/0	0/1	0/1
Giulietti G. Roma	0/1	0/5	2/1	1/4	1/0
Gosio Giuseppe Torino	1/3	0/0	0/1	1/1	3/0
Gosio Giulio Torino	1/2	0/2	1/0	1/1	0/3
Gosio T. Torino	1/1	3/0	1/1	0/2	0/0
Grasso R. Genova	1/2	2/1	1/2	2/1	2/0
Gravina R. Roma	0/4	0/3	1/3	1/1	1/1
Grillo A. Roma	0/3	0/0	2/1	0/4	1/2
Gruber M. Bergamo	2/1	1/4	0/5	0/0	0/5
Guerra C. Milano	1/1	1/0	0/3	0/1	0/1
Gussoni C. Roma	1/1	0/3	2/1	1/2	2/1
Innocenti E. Bologna	1/1	0/4	1/1	0/0	0/0
Lai R. Padova	1/2	2/1	0/4	0/1	1/1
Laurenti M. Roma	2/1	1/0	1/1	2/0	0/4

Lerici C. Sestri L.	2/1	0/3	1/3	1/2	0/0
Longhi G. Milano	1/2	0/1	2/0	3/1	0/2
Macchioni F. Grotte S.S.	1/0	2/0	0/3	1/1	0/4
Magelli A. Modena	0/2	0/3	2/1	0/2	1/1
Magrini W. Milano	3/1	0/2	0/3	2/2	1/2
Mandarà N.S. Croce C.	3/2	0/2	1/2	1/1	2/1
Manzi R. Vallo d. L.	0/1	2/1	1/0	0/1	3/2
Martinuz F. Cinisello	2/0	1/0	0/0	0/4	0/2
Marzi M. Riano	0/3	1/0	1/2	0/0	2/0
Mei M. Altedo	0/2	1/2	2/0	0/1	3/0
Mellini A. Ravenna	1/2	0/4	0/2	1/2	1/3
Menichini M. Roma	1/3	1/1	1/2	1/0	0/0
Miglio L. Bellinzago	0/0	2/2	1/1	1/2	1/0
Miotto A. Treviso	2/1	3/1	0/1	0/0	2/1
Mora Teo Genova	2/3	2/1	2/0	1/1	0/3
Moradei G. Varese	1/3	2/0	4/0	1/2	0/0
Morena G. Milano	1/2	0/3	1/2	1/2	0/1
Napoleoni P. Roma	1/2	1/2	1/2	1/3	1/1
Napolitano C. Roma	2/1	1/1	1/2	0/3	1/1
Napolitano M. Roma	1/2	0/2	1/0	1/2	3/1
Nappa R. Napoli	2/1	1/1	1/2	0/2	2/0
Nobile M. Roma	0/0	0/2	2/3	1/1	1/2
Nobile S. Roma	1/0	1/0	2/1	1/0	0/1
Novella G. Albisola	0/1	1/2	0/5	3/0	2/0
Paolucci R. Roma	0/3	0/1	2/1	OK	OK
Pedroli M. Milano	2/1	0/3	0/4	0/2	1/2
Pellegrinelli G. Stezzano	0/1	2/1	1/2	0/3	2/1
Poggiali L. Ravenna	2/1	2/1	0/0	0/2	2/0
Polizzi M. Caltanisetta	0/4	0/3	0/3	0/4	1/4
Pozzetti L. Rovigo	2/1	1/1	1/1	2/0	2/0
Raimondi G. Torino	0/2	1/2	2/2	2/0	1/2
Randoli U. Roma	0/2	1/3	3/1	0/2	1/1
Ravasio G. Milano	1/2	1/2	1/1	2/2	1/1
Recchia M.L. Roma	1/1	1/2	0/1	1/1	0/3
Rigotti R. Milano	1/2	1/1	0/2	1/1	0/1
Rocca F. Verona	0/1	1/1	0/4	0/4	0/1
Robder V.E. Cisliano	1/1	0/2	0/1	0/1	1/1
Rossoni E. Trieste	0/2	0/4	2/1	1/1	2/2
Ruzzier F. Trieste	1/1	1/0	0/3	1/3	0/3
Salvarini R. Cermenate	0/1	0/1	3/2	2/1	1/2
Sarti C. Bologna	1/3	0/3	1/0	0/4	0/0
Sarti S. Bologna	0/4	0/1	1/1	2/0	1/2
Scaldaferro A. Padova	0/3	0/2	0/0	1/0	0/2
Schiavetto F. Roma	2/2	0/2	0/2	1/1	1/1
Seghetta G. Roma	0/1	2/1	2/2	1/1	1/3
Seno S. Cavallino	0/2	1/2	0/1	2/0	0/0
Severgnini M. Milano	1/2	0/2	1/1	0/0	2/0
Severi F. Novara	1/0	2/1	0/1	0/0	0/1
Simini G. Trieste	3/1	1/2	3/0	0/4	1/2
Sindico A. Roma	1/3	0/1	0/2	0/1	1/2
Sofri L. Pisa	1/2	0/2	1/0	1/2	2/0
Soranzo G. Trieste	1/2	4/0	1/0	2/3	0/1
Sozzi E. Milano	3/0	0/2	2/1	1/3	0/3
Spezza A. Albano L.	1/2	1/2	1/2	0/5	3/0
Spezza M. Albano L.	1/1	1/1	OK	OK	0/0
Tancioni A. Roma	OK	0/1	0/1	1/3	OK
Testaverde E. Palermo	0/1	1/1	2/1	4/0	2/1
Tibone F. Torino	3/0	1/4	1/1	0/1	0/5
Trapanese R. Roma	0/3	0/2	0/3	1/1	0/1
Trentini F. Paderno	1/2	0/3	0/1	0/1	1/0
Trioschi M. Lugo di R.	1/2	1/2	0/0	1/2	1/2
Trudu A. Cagliari	2/0	1/2	0/2	3/1	1/3
Valli G. Genova	2/1	1/0	1/1	1/0	1/2
Vasatuso E. Napoli	0/2	2/0	1/1	2/2	3/2
Vertechi A. Torino	1/1	2/1	0/0	1/3	0/1
Vertechi V. Torino	1/1	0/0	0/1	1/0	1/3
Vescovini U. Modena	0/3	0/4	0/1	1/0	2/0
Vetrano M. Napoli	0/0	2/1	0/3	2/2	1/3
Volpi G. Milano	1/2	1/1	2/0	0/3	1/2
Zagni F. Ravenna	1/2	0/4	2/1	0/2	1/1
Zuliani A. Napoli	0/2	1/1	1/0	2/3	1/3



Record K.O.

Record da battere: 34 mosse

5	G	V	V	V	G
4	V	B	B	B	V
3	B	R	R	R	B
2	R	A	A	A	R
1	A	G	G	G	A

▼

5	A	R	G	B	V
4	A	R	G	B	V
3	A	R	G	B	V
2	A	R	G	B	V
1	A	R	G	B	V

Record da battere: 39 mosse

5	A	R	G	B	V
4	A	R	G	B	V
3	A	R	G	B	V
2	A	R	G	B	V
1	A	R	G	B	V

▼

5	A	A	A	A	A
4	V	V	V	V	V
3	R	R	R	R	R
2	G	G	G	G	G
1	B	B	B	B	B

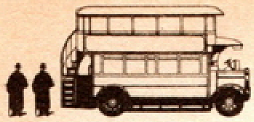
Strage di record del mondo in novembre. Ecco gli straordinari risultati.

BRAIN TRAINER I° problema

Maurizio Bossi, Milano	39
Massimo Duccini, Bergamo	39
Maria Favaretto, Mestre	40
Ernesto Cinquegrana, Roma	40
Sergio Montagner, Chirignago	40
Luca Sofri, Pisa	40
Franco Giampietri, Pallanza	40
Fabrizio Catozzi, Ferrara	41
Roberto Brancaleoni, Roma	41
Massimiliano D'Emilio, Roma	41
Fabrizio Larini, Parma	41
Marzio Cammino, Avellino	41
Antonio De Meo, Potenza	41
Antonio Scuccimarra, Potenza	41
Riccardo Caldari, Roma	41
Mauro Casartelli, Como	41
Ciro Annunziata, Arzano	41
Teo Mora, Genova	41
Giuseppe De Benedictis, Valenzano	41
Marco Cerretelli, Bologna	41
Paolo Arcudi, Pordenone	41
Santi D' Arrigo, Catania	42
Giancarlo Contini, Genova	43
Marco Palumbo, Saronno	44

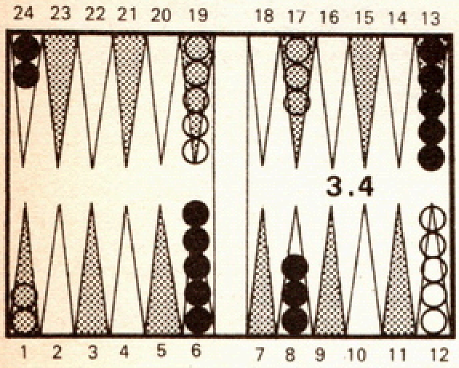
BRAIN TRAINER II° problema

Maurizio Bossi, Milano	39
Giuseppe De Benedictis, Valenzano	39
Antonio De Meo, Potenza	40
Antonio Scuccimarra, Potenza	40
Mauro Casartelli, Como	40
Ernesto Cinquegrana, Roma	41
Massimo Duccini, Bergamo	41
Teo Mora, Genova	41
Roberto Brancaleoni, Roma	42
Massimiliano D'Emilio, Roma	42
Ciro Annunziata, Arzano	42
Riccardo Caldari, Roma	42
Santi D'Arrigo, Catania	42
Marzio Cammino, Avellino	43
Maria Favaretto, Mestre	43
Dario Crivello, Torino	43
Cinzia Conti, Peschiera B.	43
Franco Giampietri, Pallanza	44
Paolo Arcudi, Pordenone	44
Danilo Stella, Milano	44
William Pavesi, Corsico	44
Danilo Zordan, Corsico	44
Carla Viscardi, Corsico	44
Riccardo Muller, Corsico	44
Roberta Pantani, Buccinasco	44
Fabrizio Catozzi, Ferrara	45
Fabrizio Larini, Parma	45
Giancarlo Contini, Genova	45
Vinicio Ferrari, Bari	45
Roberto Maurizio, Torino	45
Sergio Montagner, Chirignago	46
Marco Cerretelli, Bologna	46
Luca Sofri, Pisa	N.V.
Federico Paradisi, Piombino	N.V.

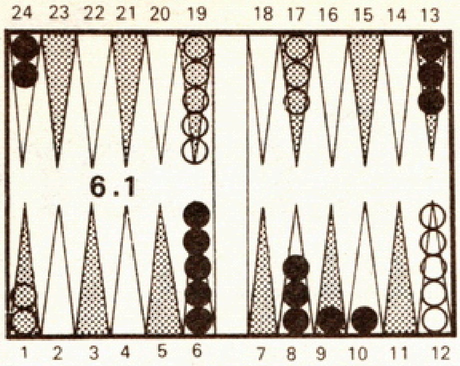


Ecco come gioca a backgammon un computer dell'ultima generazione, il Mattel 6. Compatto (18x10x2,5 cm.) ed economico (120 mila lire al pubblico) ha rivelato eccellenti doti di gioco e grande praticità d'impiego.

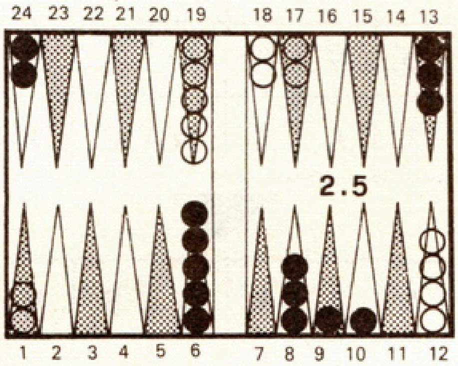
Abbiamo sottoposto ad un test l'ultimo nato della famiglia dei computer per il backgammon. Innanzitutto, al contrario di quanto era finora accaduto con i predecessori, non occorre più spostare le pedine su un tavoliere per poter seguire le varie mosse. Le pedine si spostano automaticamente su un tavoliere a cristalli liquidi ed il giocatore ha sempre presente la situazione di gioco, ivi compresa la posizione ed il valore del cubo del raddoppio.Qualche difficoltà si ha nella lettura della posizione, in quanto le pedine bianche (computer) e nere (giocatore) si presentano nello stesso modo con un puntino nero. Un cursore appare in corrispondenza alle punte occupate dalle pedine nere.
Si può giocare lasciando il tiro dei dadi al caso oppure indicando il valore dei dadi che si devono giocare. L'apparecchio è autonomo, leggerissimo, funzionante con una pila da 9 volts. Il costo al pubblico è di 120.000 lire: non molto per un compagno di viaggio ideale.
Il computer gioca a sei livelli di difficoltà ed il nostro test è stato fatto con l'apparecchiatura predisposta al massimo livello. Ma andiamo per ordine nella descrizione della nostra prova.
Anzitutto il giocatore incaricato di tenere testa al computer Mattel 6 è Al, un giocatore che conosce bene la strategia del gioco. Al ha le pedine nere; Mattel 6 quelle bianche.
I dadi verranno scelti a caso.
Accendiamo l'apparecchio e sul tavoliere appare la posizione standard di partenza (fig. 0)



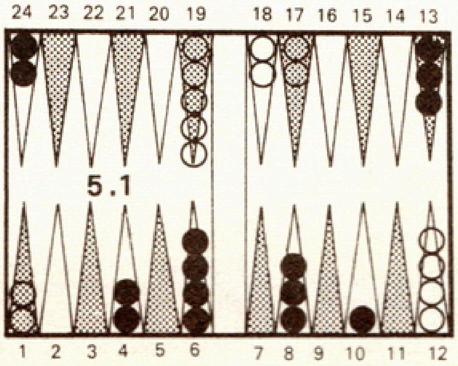
Premiamo il tasto *Level* e quindi il tasto *6:* Mattel 6 è pronto per giocare al massimo delle sue possibilità. Ora premiamo il tasto *Roll:* nella finestrella dei dadi appare un 1.1.
Si preme di nuovo il tasto *Roll* ed appaiono un 3 ed un 4. Poichè il dado in alto è quello di Mattel 6 e quello in basso è quello di Al,deve muovere Al con i suoi neri. La mossa di apertura di Al è standard ed appare nella fig. 1.



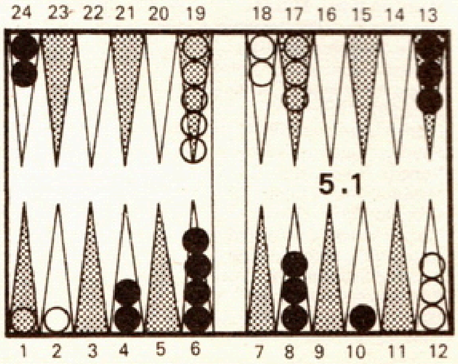
Ora tocca al computer: basta premere il tasto *Move* e usciranno i dadi di Mattel 6 (6.1). E' sufficiente attendere qualche istante e la macchina farà il Bar Point come ogni giocatore di Backgammon che si rispetti (fig. 2).



Premiamo ora il tasto *Roll* e usciranno i dadi per Al (2.5) che saranno utilizzati per fare la punta 4 (fig. 3).



Si preme *Roll* e appaiono i dadi di Mattel 6 (5.1) che splitta i runner e porta una pedina dal 13 all'8 (fig.4).



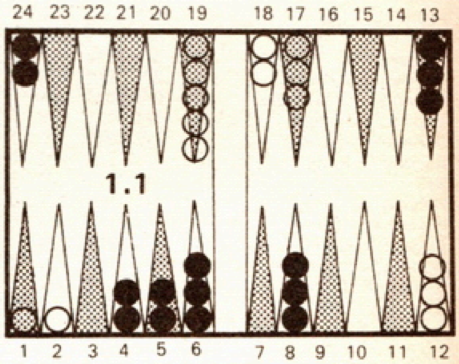
A questo proposito si fa notare che sul tavoliere sono indicati i numeri delle frecce dei neri. I numeri delle frecce dei bianchi sono da immaginarsi in senso inverso (il 24 nero è il 1 bianco, ed il 1 nero è il 24 bianco).

Backg

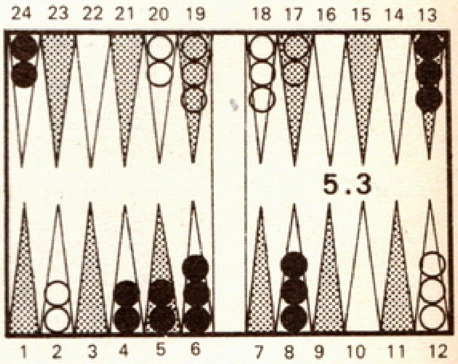
Uomo contr al massin

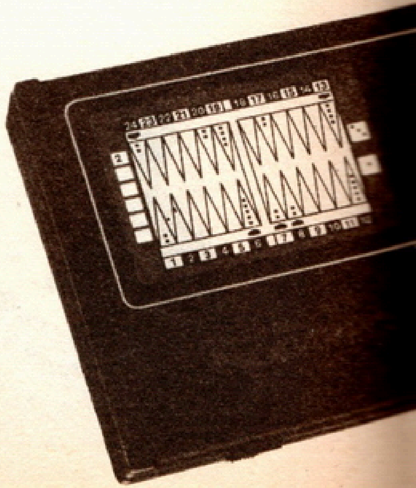
di Alb

Ora tocca ad Al. Si preme *Roll* ed esce un 1.5. che viene prontamente utilizzato per fare il Gold Point freccia 5 (fig. 5).



Si preme *Move* e Mattel 6 deve fare ora un doppio 1. E' una mossa difficile da analizzare e Mattel 6 ci pensa a lungo (quasi due minuti) e poi muove come appare in fig. 6.

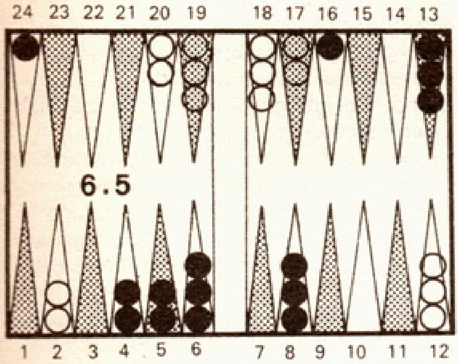




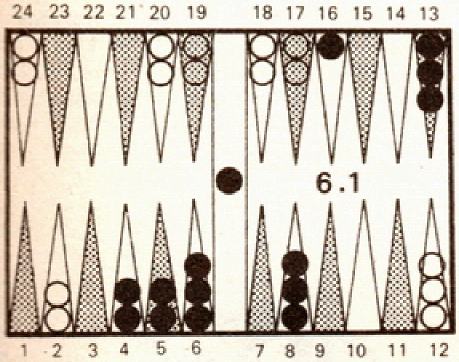
...ro macchina
...mo livello

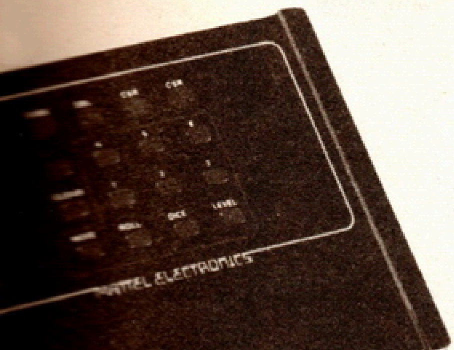
...Da Pra

In modo molto corretto non rinunciando a conquistare il Gold Point e mettendosi in posizione di difesa. I tempi sono a favore di Mattel 6. *Roll,* e Al deve fare ora un 5.3. La punta 3 è tentatrice ma Al sa che i suoi tempi sono scarsi e rinuncia per tentare di graffiare con un runner come in fig. 7.

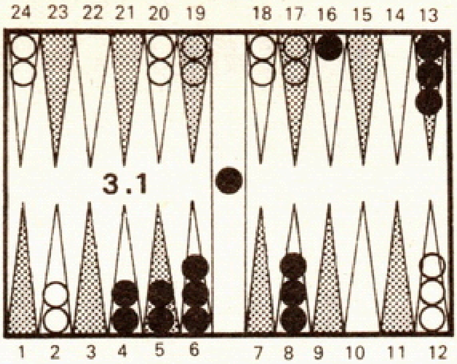


Move, e il computer deve ora fare un 6.5, mossa non facile che viene risolta facendo la punta 1 e colpendo la pedina di Al come in fig. 8.

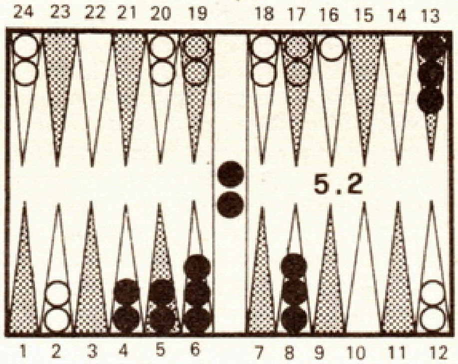




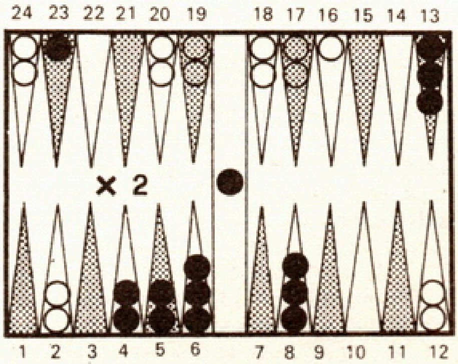
Tocca ad Al che tira ora un pessimo 6.1 che lo lascia sul Bar (fig.9).



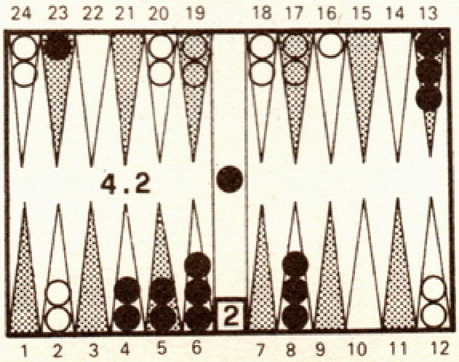
Ora Mattel 6 fa un 3.1 che gli permette di colpire una seconda pedina di Al (fig.10)



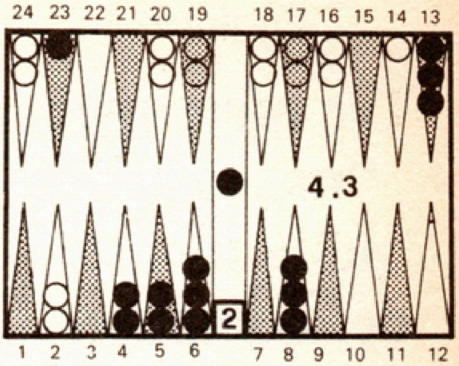
che fa un 5.2 e può rientrare con una sola pedina dal Bar (fig.11).



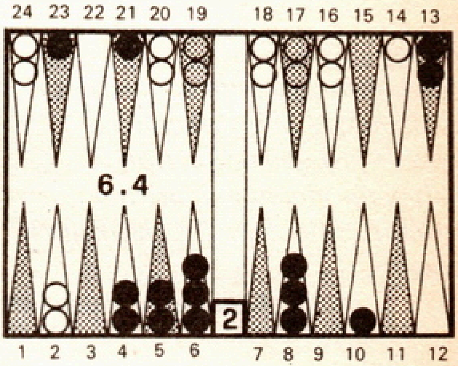
Tocca al computer che ora propone il cubo del doppio a 2. La proposta è logica perchè si potrebbe anche vincere un gammon, ma bisogna vedere come usciranno i due runner dalla barriera di Al. Al, vecchio e spericolato giocatore, accetta il cubo a 2 (fig. 12)



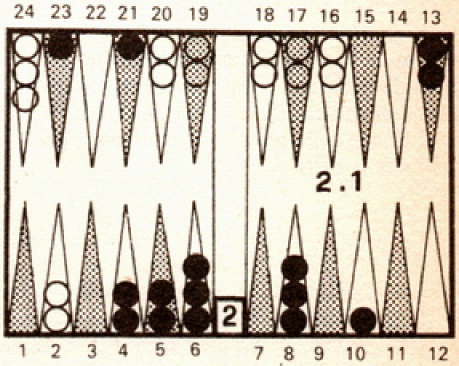
ben sapendo che potrebbe perdere 4 punti se le cose vanno male. Mattel 6 fa 4.2 e costruisce un prime di 5 come in fig. 13.



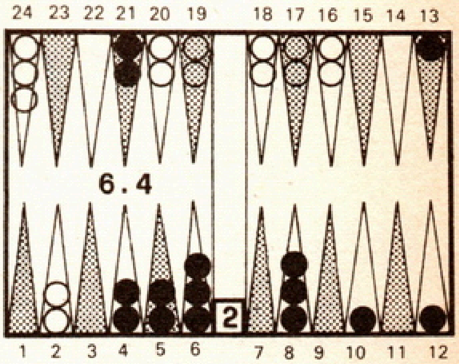
Ora Al fa un 3.4. Utilizza il 4 per il rientro e sposta il 3 dalla punta 13 (fig. 14)



Ora la macchina fa un 6.4 che sposta come in fig. 15.



Al comincia a gongolare perchè il tempo di Mattel 6 è sempre più scarso, si ingolosisce e .... aspetta ancora. Tira un 2.1 che utilizza spericolatamente come in fig. 16.



Il seguito e la fine della partita verranno pubblicate sul prossimo numero

Computer

Tre messaggi "nascosti" nella mente del computer

di Gaetano Anderloni

Ready
caro lettore,comunico decisione collaborare mensilmente con rivista proponendo lettori soluzioni giochi enigmistici prodotti mio cervello elettronico.
Ready
Computer Pergioco

Ho scomposto nel quadro "A" le 4 parole latine che costituiscono la formula "magica" di un vecchio gioco di... prestigio con le carte.
Provate a ricomporle nel quadro "B", tenendo presente che il numero indicato in ciascuna sua casella è la somma delle coordinate della lettera da trasferirvi per risolvere il gioco.

QUADRO <A>

	1	2	3	4	5
1	S	N	O	I	D
2	M	E	T	M	E
3	U	O	C	S	T
4	C	U	D	N	I

QUADRO <B>

3	4	5	6	2
6	4	7	5	8
3	4	6	7	8
6	5	5	9	7

Ho scomposto nel Quadro "A" i nomi di 6 città. Provate a ricomporli nel quadro "B", tenendo presente che il numero indicato in ciascuna sua casella è la somma delle coordinate della lettera da trasferirvi per risolvere il gioco.

QUADRO 'A'

	1	2	3	4	5	6
1	O	A	V	A	M	N
2	N	O	N	E	E	R
3	O	L	G	I	N	E
4	V	N	O	S	I	E
5	T	P	L	E	I	R
6	C	S	A	A	A	O

QUADRO 'B'

6	7	5	9	5	7
6	2	8	9	8	12
7	6	8	9	6	10
4	3	11	10	8	9
7	5	7	4	8	10
6	7	3	4	5	11

Ho scomposto nel quadro "A" i cognomi di 5 uomini politici d'attualità.
Provate a ricomporli nel quadro "B", tenendo presente che il numero indicato in ciascuna sua casella è la somma delle coordinate della lettera da trasferirvi per risolvere il gioco.

QUADRO <A>

	1	2	3	4	5
1	O	L	M	X	I
2	C	Z	I	R	A
3	E	A	Z	I	G
4	I	B	N	S	R
5	O	O	G	G	N

QUADRO <B>

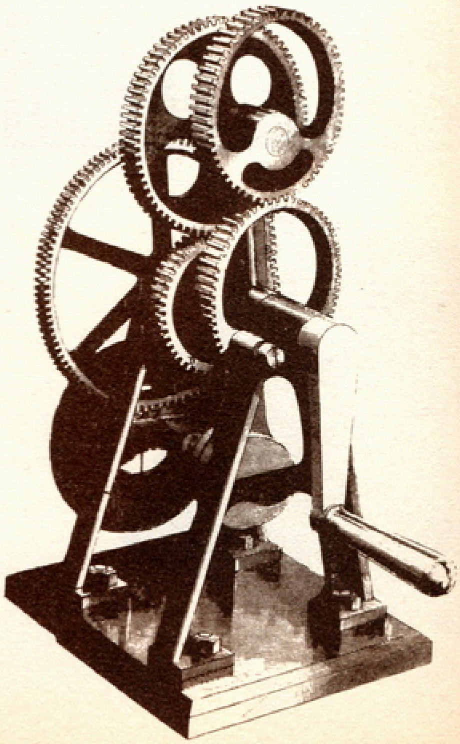
4	7	8	9	6
3	6	5	5	5
6	2	4	6	7
3	6	7	9	7
8	4	8	10	5

Calco

Tiro a dall'uno

di Mauri

Per questo gioco occorre una semplice calcolatrice tascabile, un foglio di carta e una matita. I giocatori possono essere da due in poi senza limitazioni.
Scopo del gioco sarà quello di eliminare il più possibile dei numeri dall'1 al 9 secondo le regole sotto indicate.
Ogni giocatore segnerà sul foglio la sequenza dei numeri interi dall'1 al 9, quindi il primo giocatore imposterà sulla calcolatrice un numero di tre cifre a piacere. Il giocatore successivo opererà su questo numero con una delle quattro operazioni con le seguenti modalità:
1) - Il numero utilizzato per l'operazione deve essere una cifra compresa tra 1 e 9 inclusi.
2) - Il risultato ottenuto dovrà sempre e solo essere di tre cifre (sono esclusi i decimali)
3) - Non è possibile moltiplicare o dividere il numero per 1 (ovvero mantenere il numero proposto dal giocatore che precede)
4) - Non è possibile invertire l'operazione fatta dal concorrente precedente. Una volta ottenuto il risultato sul visore il giocatore potrà comportarsi in questo modo:



segno al nove

zio Casati

a) Tre cifre diverse: potrà eliminare queste tre cifre dalla sequenza dei numeri dall'1 al 9.
b) Sommare le tre cifre per ottenere un'altra cifra che potrà portare alla eliminazione di numeri dall'1 al 9.
Vedere per questo gli esempi.
Il giocatore che ha eseguito il suo turno passa la calcolatrice al giocatore successivo lasciando sempre impostato il numero di tre cifre ottenuto.
Un giocatore non può più usufruire del turno (e quindi concluderà quel giro di gioco) quando non gli sarà più possibile scartare numeri sulla sua sequenza.
Nel caso rimanesse un solo giocatore che può usufruire del turno, la calcolatrice rimarrà nelle sue mani fermo restando che dovrà comportarsi come se questa fosse passata in altre mani e quindi secondo le regole ai punti 3) e 4).
Quando tutti i giocatori avranno concluso lo scarto, ogni giocatore sommerà le cifre che non ha potuto scartare e le aggiungerà a quelle non scartate antecedentemente.
Chi per primo supera una certa cifra stabilita precedentemente, ha perso ed esce dal gioco.
Nel caso un giocatore riuscisse a scartare tutti i numeri della sequenza otterrà un bonus pari alla somma degli stessi ovvero 45; nel caso invece un giocatore ottenesse un numero di cifre diverso da tre sul visore dalla sequenza marcherà come suo scarto in quella mano la stessa (45) come se non fosse riuscito a scartare nessun numero.
Esempio: sequenza 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Il numero visualizzato sia 757.
Aggiungendo 2 = 759
Posso: o eliminare dalla mia sequenza 5,7,9
o sommare = 21 ed eliminare 1 e 2 o sommare ancora = 3 ed eliminare 3.
Nel caso io avessi già eliminato nella mia sequenza il numero 9 e il numero 1 mi rimarrebbe come unica alternativa quella dell'ultima scelta ovvero l'eliminazione del numero 3.
Se anche questo fosse stato precedentemente eliminato, mi sarebbe impossibile eliminare cifre e quindi il mio turno finirebbe.
In ogni caso le cifre possono essere eliminate solo se tutte possono essere scartate.
Nel caso del numero 575, io non potrò mai usufruire del primo caso avendo una cifra ripetuta quindi dovrò per forza fare la somma = 17 e scartare 1 e 7 oppure la somma dei due = 8.

Quando la pallottola uccise la baionetta

Caratteristiche tattiche della guerra civile americana

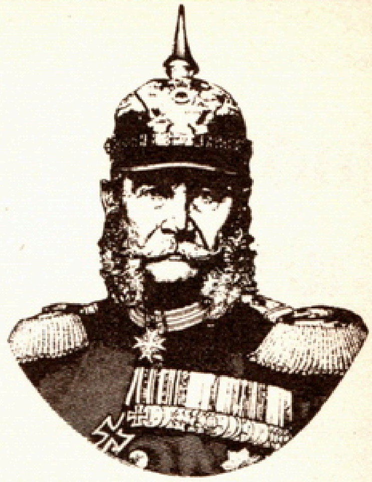
Le premesse da cui partirono i combattenti confederati ed unionistici in campo tattico, nel momento in cui si accese quella che sarebbe rimasta la più importante guerra mai combattuta in territorio americano, furono praticamente identiche. Pur usando norme codificate da due manuali differenti, quello del generale Casey e quello del generale Hardee, entrambi i campi si rifacevano infatti a quelle teorie che in Europa erano considerate idee-base, frutto delle esperienze napoleoniche.
Dietro a un velo di cacciatori (di cui tra l'altro gli stati americani erano ricchissimi grazie alle esperienze sulle varie "frontiere" di tanti loro cittadini) la norma tattica prevedeva due linee di fanteria, distanti tra loro circa 250 passi, le quali avrebbero dovuto costituire la massa d'urto.
Compito del primo scaglione in ordine sparso, era un'azione di disturbo e disordine contro le formazioni nemiche.
Alla seconda e terza linea restava il compito di scavalcare i cacciatori al momento più adatto ed attaccare in due ondate successive alla baionetta.
Questa struttura tattica era il frutto di uno studio che, utilizzando l'esperienza ottenuta a prezzo di migliaia di morti su tutti i campi europei, aveva portato ad escludere tutti gli altri tipi di formazione (colonna, linea unica e così via). Il miglioramento era stato ottenuto sia dal punto di vista del controllo delle truppe, costituite ormai sempre meno da professionisti addestrati e controllabili, sia dal punto di vista della praticabilità su ogni tipo di terreno.
L'idea in sè, ai tempi di Napoleone, era giusta ma non considerava un piccolo particolare: sui campi di battaglia aveva fatto la sua apparizione un elemento che avrebbe cambiato completamente il volto delle guerre successive al fatale 1815.
Questo elemento era l'adozione in massa, negli eserciti, della canna rigata e della pallottola cilindro-ogivale, il che permetteva precisioni e gittate fino a pochi decenni prima ancora impensabili. Grazie a questo formidabile strumento bellico tutta la filosofia precedente, fondata sulla imprecisione del tiro della fucileria (Suvurof, ottimo maresciallo russo, aveva coniato il motto "la pallottola è pazza, la baionetta è saggia"), veniva a mancare delle basi più elementari.
Qualsiasi unità, per raggiungere il nemico, non doveva più percorrere poche centinaia di metri sotto un fuoco rado ed inefficiente, ma veniva semplicemente spazzata via fin da un chilometro di distanza.
Le statistiche del Servizio Sanitario dell'Unione, a fine conflitto, compilarono la seguente relazione: tra tutti i campi di battaglia i morti nordisti causati da armi da taglio erano, su 32.700 caduti, 417, di cui per ferita da punta (baionetta) 218.
I feriti, sempre per arma da punta, 5.639 su 230.000 totali.
Questa statistica tra l'altro dimostra che la letalità dei colpi partiti da armi da fuoco era nettamente superiore a quella provocata da armi da taglio.

I° CONCORSO NAZIONALE DI IDEAZIONE PER GIOCATORI DI BOARDGAME

TAGLIANDO DI PARTECIPAZIONE

Naturalmente queste conseguenze delle mutazioni tecnologiche in campo bellico non furono comprese se non a posteriori, sulla pelle di migliaia di fanti.
Di ciò, è chiaro, non si può nemmeno far tanta colpa a generali e teorici americani, i quali, pur se alla fine della guerra, avevano compreso di fronte a quale problema si erano trovati, dato che in Europa, malgrado potessero anch'essi mettere a frutto questa esperienza (ed averne avute anche localmente, sui campi per esempio di Solferino, per non andar lontani) i comandanti dovettero arrivare a Verdun ed al Carso per comprendere che l'era delle avanzate in massa delle fanterie era definitivamente tramontata.
Tatticamente quindi, finite le grandi formazioni, questa rivoluzione tecnica portò all'evoluzione di una nuova arte militare: lo sfruttamento del terreno da parte di formazioni più piccole e mobili.
Non meno importante fu l'introduzione delle canne rigate nell'ambito dell'artiglieria.
Se, all'inizio del conflitto, la preferenza dei generali (soprattutto sudisti) andava ancora ai cannoni ad anima liscia, più efficaci nei tiri a mitraglia e più influenti con effetto morale sulle truppe nemiche rispetto ai pezzi che tirano da distante, proprio l'enormemente aumentata efficacia di tiro delle armi portatili, comportò un cambiamentento alle concezioni tradizionali.

Gli artiglieri, salvo casi eroici e sporadici, non riuscivano più a portare i propri pezzi a sufficiente distanza dai nemici (almeno seicento metri) per svolgere efficaci tiri ravvicinati, mentre nel tiro a lunga distanza le canne senza rigatura risultavano scarsamente utili.
Inoltre, le migliori prestazioni dei nuovi tipi di arma fecero notare una differenza nell'uso tattico che fino ad allora non era stata considerata.
Un cannone che tira a breve distanza può considerare un solo obiettivo, preordinato e fisso, a causa del ridotto raggio di fuoco. Quali che siano gli sviluppi della battaglia il suo campo di azione non potrà più essere modificato, se non in minima misura. Il tiro a lunga gittata, invece, permette non soltanto di effettuare concentramenti di fuoco, ma favorisce anche una superiore duttilità nell'impiego, potendosi variare di volta in volta il settore di tiro e tenere sotto fuoco per tutto lo svolgersi dello scontro le posizioni più importanti.
Per finire non si può non considerare l'evoluzione dell'impiego della cavalleria, che, sotto l'influenza dei cambiamenti sopra descritti, finirà per essere, dal punto di vista tattico, quella che più vide modificare la propria essenza. Già fin dai primissimi scontri gli americani di entrambi i fronti compresero che l'epoca delle grandi cariche era finita.
In questo superarono gli europei di almeno 60 anni, considerando che ancora alla fine della I guerra mondiale la cavalleria era considerata arma d'urto per definizione (per non parlare delle eroiche pazzie polacche o italiane in Russia tipo Isbushensky, datate agosto 1942).
In special modo i confederati, riunendo la cavalleria in Grandi Unità allegerite da compiti che ne limitassero la prerogativa principale, cioè la mobilità, seppero svilupparne le nuove caratteristiche in modo eccellente.
Oltre ai compiti di protezione delle unità più lente durante gli spostamenti e di esplorazione a breve, medio e largo raggio, essi infatti compresero che una unità mobile e capace di usare il proprio fuoco anche appiedata sarebbe stata efficace in qualsiasi operazione svolta in profondità, oltre le linee nemiche.
Si sviluppò così una concezione che, sotto la spinta di ottimi comandanti non "tradizionali", quali Stuart, Sheridan e soprattutto Forrest, arrivò fino al punto di anticipare praticamente di un secolo quella teoria che, con lo sviluppo dei mezzi tecnici, avrebbe portato alle famose puntate corazzate dei Rommel e dei Patton.



La Prima Guerra Mondiale iniziò alle 5 del pomeriggio di sabato 1 agosto 1914, quando il Kaiser Guglielmo II emise il decreto di mobilitazione generale: era finito il tempo delle mediazioni e dei compromessi, i giochi erano fatti e "le luci di spegnevano" in Europa.
Benchè nel regolamento di Diplomacy si specifichi a chiare lettere che la prima mossa del gioco è datata "primavera 1901" (forse per un soprassalto di pudico pacifismo?), l'immagine che si forma nella mente del giocatore, sin dal primo turno, non è quella di un Europa nel bel mezzo della "Belle Epoque", ma quella del primo grande conflitto mondiale.
Il giocatore, non ingiustificatamente, legge la mappa, le unità militari, le contrattazioni diplomatiche, come tanti elementi di quel quadro storico che si ruppe nel lontano agosto del 1914.
E' una questione di "feeling", sensazioni, più che di analisi razionale, ma è innegabile che spesso la visione che i nuovi venuti si formano del gioco è strutturata nelle forme dell'esperienza storica della guerra 1914-18. Come non considerare "naturali", un'alleanza antitedesca da parte di Francia ed Inghilterra, o un proditorio attacco su Trieste da parte dell'Italia? Invece, questa idea di Diplomacy è decisamente errata, anche se l'universo delineato dalla mappa coincide, nei suoi contorni, con la realtà geografica dell'Europa degli inizi del secolo e le unità militari (Armate e Flotte) ricordano, nelle caratteristiche più generali, quelle storiche e perfino le stesse ragioni geopolitiche sottese alle contrattazioni diplomatiche sembrano giustificare questa illusione.
Diplomacy, al contrario, non è un ricalco, anche se su scala "grande strategia", del primo conflitto mondiale, ma la rappresentazione di un immaginario conflitto in un mondo immaginario. E' una macchina ludica costruita con perizia artigianale ed ingegnosità satanica e questo lo dimostrano proprio le alterazioni che A. Calhamer ha operato sulla realtà militare, sui rapporti politico-diplomatici e perfino sulla geografia dell'Europa dell'epoca. Le apparenti aberrazioni che anche il neofita può individuare sono non soltanto il frutto di una volontà intelligente, ma in alcuni casi la chiave ad una più corretta comprensione del gioco e quindi alla vittoria.

ATTENZIONE

Sul numero di gennaio è stato pubblicato il regolamento ufficiale del Concorso di ideazione di boardgame, la mappa base e la griglia dei counters. Ecco ora il tagliando di partecipazione da inviare a Pergioco - Via Visconti d'Aragona 15 - Milano - 20133 insieme al gioco da voi realizzato, entro il 18 giugno 1982.
Buon lavoro a tutti.

Aut. Min.

Il rombo dei cannoni di agosto

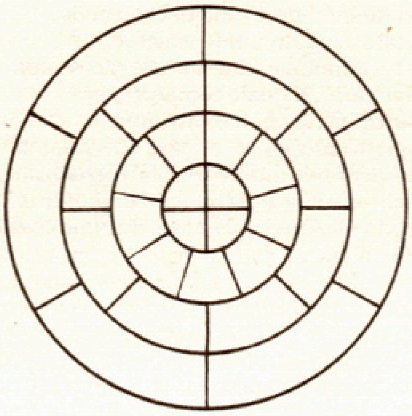
Un approccio "eretico" al realismo di Diplomacy

L'EQUILIBRIO DEL GIOCO

Quasi ovvia è la risposta alle prime domande che ci si pongono osservando la mappa di Diplomacy. E' impossibile non notare il livellamento economico (per quanto riguarda il numero dei "centri") delle varie nazioni europee. Il "grande malato" d'Europa, l'impero Turco ha le stesse capacità economiche e militari della ben più florida (nella realtà dell'epoca) Germania! Ma questo non è che un espediente.
Perchè il gioco sia equilibrato è indispensabile che tutti i concorrenti gareggino a partire da una identica situazione iniziale. Ancora, l'area balcanica, a quel tempo fra le più depresse d'Europa, e ricca di centri di approvvigionamento non soltanto per fornire alla tre potenze orientali (Russia, Turchia ed Austria) una riserva di caccia ed un buon motivo di conflitto, ma anche per equilibrare con la sua presenza l'altro "nodo" strategico di centri di approvvigionamento, quello scandinavo-belga-olandese. Ecco perchè la Romania ha la stessa importanza economica della regione parigina! Non certo per ignoranza da parte di Calhamer, il creatore di Diplomacy, delle realtà economiche dell'Europa, ma per consentire un maggiore bilanciamento delle possibilità di vittoria di ciascuna nazione.

UN UNIVERSO CIRCOLARE

Il secondo ordine di questioni che emerge dall'osservazione della mappa di Diplomacy riguarda l'estensione ineguale delle aree della mappa.
Perchè il movimento di una Armata attraverso San Pietroburgo e Mosca dura tanto quanto quello attraverso il Belgio e l'Olanda, di gran lunga meno estese?
La spiegazione è molto semplice, la mappa in effetti è rotonda e non rettangolare. I contorni delle province e dei mari rispettano i confini nazionali degli stati europei e la forma geofisica dell'Europa, ma contemporaneamente strutturano lo spazio in maniera da permettere un più rapido spostamento delle unità lungo i bordi piuttosto che atttraverso il centro della mappa.
Rappresentata graficamente in maniera astratta la mappa di Diplomacy ha questa struttura:



Una flotta che si muova lungo i bordi riesce a spostarsi da San Pietroburgo al Nord Africa in cinque mosse.
Una Armata che tentasse la stessa manovra attraverso il centro della mappa (usufruendo del trasporto via mare nel Mediterraneo) non impiegherebbe invece meno di sette-otto mosse.
Questa ripartizione della mappa non è casuale ma voluta. Essa permette veloci manovre aggiranti ed il rapido spostamento del baricentro di un attacco da un capo all'altro. Inoltre favorisce la gravitazione centripeta delle unità militari, non più costrette a lenti e penosi spostamenti nelle zone più povere (di centri d'approvvigionamento) della mappa, ma quasi naturalmente attratte dalle zone più ricche economicamente e strategicamente più importanti, quelle del centro-mappa.
Al pari degli spazi esterni sono importanti e significativi i margini stessi della mappa. Essi non ritagliano soltanto il piano di gioco, ma regalano al giocatore che sa sfruttarli un saldo appiglio per una linea difensiva non aggirabile.
L'Inghilterra e la Turchia devono il loro nomignolo di "streghe malvagie" (Wicked witches) proprio alla loro invidiabile posizione difensiva negli angoli sud-est e nord-ovest della mappa.
Nel corso della loro espansione difficilmente esse offriranno i propri centri denudati di difese all'attacco di un avversario. Impedite le manovre di accerchiamento, grazie ai bordi della mappa, saranno tutelate, almeno in parte, dalle "pugnalate alla schiena" che costituiscono l'angosciosa ossessione di tutte le altre potenze.

IL MORBO TATTICO

La diffusione dei giochi di simulazione sta creando una nuova sensibilità. Diventa sempre più raffinata la coscienza degli eventi militari e sempre meno si accettano i sistemi di risoluzione dei combattimenti privi di ogni orpello tattico.
I meccanismi di movimento e combattimento di Diplomacy offrono invece, ben poco da questo punto di vista. Cosa c'è di più scarno ed essenziale del piano Schlieffen tradotto nel linguaggio di gioco di Diplomacy? Il complesso dispositivo di attacco alla Francia, maturato nelle mente del brillante stratega tedesco si riduce a:
1° mossa - A Mun-Bur; A Ruhr-Bel.
2° mossa A Bel-Pic; A Bur S A Bel-Pic
Una gigantesca operazione militare è così ridotta ai minimi termini, quasi rarefatta nella sua astrazione. Eppure osservando questi movimenti da un punto di vista meno viziato del "pregiudizio tattico" proprio dei giochi di simulazione, quello che notiamo nell'elementare (ed elegante) "uno-due" di questa mossa è proprio l'effetto della lunga marcia d'Agosto effettuata dall'esercito tedesco. Non vediamo le lunghe colonne di soldati impolverati o sêntiamo il canto : "It's a long way to Tipperary", nè viviamo il brivido della battaglia quella della Marna che salvò la Francia.
Però le conseguenze strategiche del movimento di centinaia di divisioni tedesche sono tutte lì, sotto i nostri occhi; il gelido pugnale teutonico è ad un pollice dal cuore francese: Parigi!
La scala di riproduzione del gioco è indubbiamente responsabile di questo ridimensionamento dei problemi militari, ma Diplomacy, dopotutto, non è un gioco di guerra se non nel senso più generale del termine.
I giocatori che si identificano con ciascuna delle sette nazioni in gioco si calano non nei panni dei generali o dei Capi di Stato Maggiore, ma in quelli dei Capi di Stato e dei loro Primi Ministri. Guai al giocatore di Diplomacy che dimentica la proprietà della politica, a lungo termine ed a vasto raggio, nella pianificazione della sua condotta di gioco.
Si troverà impegolato in una infinità di piccoli scontri, di conflitti contingenti, magari anche vittoriosi, ma avrà perduto la visione complessiva del gioco disperdendo le sue energie. Presto pagherà questo errore rendendosi conto che il livello fondamentale, quello che decide della vittoria o della sconfitta, non è militare ma politico-economico. Una conclusione questa di non indifferente peso culturale; un cambiamento di registro rispetto ai più rozzi giochi di guerra che non può non far pensare alla (forse abusata, ma sempre valida) citazione di Karl Von Clausewitz: "La guerra non è solamente un atto politico, ma un vero strumento della politica, una sua continuazione con altri mezzi... poichè il disegno politico è lo scopo, e la guerra il mezzo, ed un mezzo senza scopo non può mai concepirsi"

Gare, Tornei, Campionati e crisi di nervi

di Marco Donadoni

"Da qualche mese in qua ho notato un moltiplicarsi di iniziative (tornei, conferenze, dimostrazioni) intorno ai giochi di simulazione. Come appassionato di questi giochi non posso essere che soddisfatto della diffusione che queste attività comportano per i wargames. A questo punto però mi domando: non c'è anche il rischio di effetti controproducenti in questa disorganica proliferazione?"
Inizio il nostro incontro con questa lettera, inviatami da Giorgio Rampi, perchè penso che l'argomento organizzazione, in Italia, sia un punto contemporaneamente importante e dolente.
E' verissimo che il wargame sta conoscendo un momento di fama quale mai si era visto fin'ora. Ma contemporaneamente il frutto di queste nuove passioni, sviluppandosi senza collegamento, rischia di creare un caos. Nuovi clubs, nuovi tornei più o meno nazionali, nuove proposte da parte di produttori o da parte anche di persone competenti (o come tali ritenentisi), unitamente ad incontri-scontri tra gli stessi, in alcuni casi producono l'effetto di disamorare i neofiti nonchè scoraggiare chi già vive in questo mondo, peraltro ancora molto piccolo. Una soluzione al problema potrebbe essere la nascita di una associazione a carattere nazionale (come già è avvenuto per il wargame tridimensionale, la L.I.W.G.) oppure, più semplicemente, una maggiore disponibilità da parte di pubblicazioni ed associazioni ad un lavoro maggiormente collegato e "professionalmente" più indirizzato.
A questo proposito Pergioco dichiara fin da ora di essere pronta, nei limiti delle sue possibilità, ad un lavoro di coordinamento e collaborazione.
Tuttavia mi sia concessa, a questo punto, una piccola considerazione: non sarà lo spirito tipicamente individuale dell'italiano che, rifiutando troppo strette collaborazioni, non preferisce muoversi a livello singolo (magari pensando che un torneo come il suo nessun altro gruppo riuscirebbe a prepararlo)?
Il problema della vittoria è un capitolo, nel grande romanzo del gioco, che trova posto anche nelle pagine della simulazione. Lo spunto a questa lirica definizione mi viene dalla lettera dell'amico Aldo Castigliani, il quale mi chiede un parere sul bilanciamento del gioco Afrika Korps (AH). E' vero: una volta che due giocatori conoscono abbastanza bene la struttura di questo boardgame, l'esito dello scontro dipende molto dalla fortuna nel momento in cui l'Asse attacca gli Inglesi a Tobruk. Una volta fallito questo attacco ben poche possibilità restano a Rommel per vincere.
Tuttavia, su questo gioco in particolare, occorre ricordare che è un prodotto con molti anni sulle spalle, e che inoltre viene indicato dagli stessi produttori come improduttivo. Presupposto a questo tipo di prodotto è che i giocatori, una volta divenuti appassionati di simulazione, passimo ad altri titoli più complessi.
Inoltre occorre considerare che uno degli elementi di maggior fascino presente in questi giochi è la possibilità di vedere come determinate azioni belliche si svolsero o si potrebbero svolgere, superando il problema di chi, tra due giocatori, risulti infine vincitore. E' anche vero, comunque, che si tratta pur sempre di un gioco, il quale comporta, per definizione, il piacere di vincere.
A questo proposito mi pare interessante considerare le differenze di atteggiamento tipiche dei giocatori, in caso di sconfitta. Stando alla mia esperienza, il primo livello individuale nel grafico della "temperatura da sconfitta" è la frase, detta con tono sufficientemente basso da poter essere distintamente compresa dall'avversario, che ci si è trovati di fronte ad una serie statisticamente improbabile di esiti positivi (o negativi a seconda del soggetto a cui ci si riferisce).
Il secondo livello corrisponde, di solito, a riferimenti ed analisi sulla bilanciatura del gioco in questione, dimenticando ovviamente i casi in cui ci si è trovati dalla parte del vincitore predestinato.
Alla quarta sconfitta 'consecutiva, in stretta relazione con l'accentuarsi del colore delle orecchie (di solito tende al rosso-viola) si definisce il gioco in questione "uno di quelli che se non hai (termine vario a seconda del livello culturale del proponente) non c'è santi da vincere". Il normale gentiluomo "vincente", a questo punto, per amor di compagnia rinuncia ad infliggere ulteriori lezioni, ringrazia e si alza dal tavolo.
Il giocatore medio, al contrario, impegnerebbe anche sua madre per poter continuare la serie positiva, giustificando questo atteggiamentocon la necessità di rifarsi di precedenti serie negative, nella quasi totalità dei casi inesistenti.
La situazione può essere poi ancora peggiore in presenza di altri tipi di giochi, da questo punto di vista maggiormente diseducativi, in cui, non essendo presente l'elemento fortuna sotto nessuna forma non si può trovare altra giustificazione alle ripetute sconfitte se non riconoscendo la superiorità dell'avversario.
Riconoscimento facile alla prima o seconda partita, ma che diviene proporzionalmente sempre più difficile con il passare delle perdite. E' a questo punto che emerge la naturale differenza di classe esistente tra un giocatore e l'altro.
Si può andare dal più banale comportamento isterico ("io con te non gioco più"), fino a delle vere e proprie manifestazioni di arte drammatica, quali perfette simulazioni di perdita di memoria o di piccole crisi epilettiche, soluzione questa particolarmente valida in quanto permette, oltre a smettere di giocare e perdere, di fare saltare in aria il piano di gioco, con conseguente rilassamento del sistema neurovegetativo (a ciò si può comunque arrivare più semplicemente con il classico e malaccorto accavallamento di gambe). Un ultimo sistema, che si può vedere applicato con sufficiente sistematicità da alcuni giocatori, è quello, in caso di serie negative, di inventare nuove regole sostenendo che il vero gioco canonico non può farne a meno, naturalmente portando come testimoni libri specializzati ed al momento assolutamente irreperibili.
In caso tuttavia, e di solito succede, si dovesse continuare a perdere anche con queste appendici e postille, l'ultima spiaggia resterebbe barare.
Ma, a questo punto, toccato decisamente il fondo, forse sarebbe meglio lasciar perdere.



Parole

50 = fine

di Roberto Casalini

Con questi ultimi sei problemi, la gara di parole arriva al termine della sua fin troppo lunga esistenza, con una serena morte per vecchiaia. Dalla prima puntata (che comparve sul numero di aprile del 1981) fin qui ci siamo tenuti compagnia facendo strada insieme: undici numeri di problemi, e una pattuglia di solutori che si è andata via via ingrossando fino a diventare schiera.
A tutti i miei lettori-solutori dico grazie per avermi seguito con entusiasmo e, più di una volta con pazienza, di fronte a refusi ed errori. E grazie anche per le risposte al referendum, che iniziano ad affluire copiose in redazione.
Fra due mesi, la gara di parole si ripresenterà profondamente cambiata e rinnovata: più breve e meno stressante nella durata, maggiormente rispettosa dei gusti del pubblico nell'impostazione dei problemi, più curata. E anche la rubrica cambierà, per alcuni versi, la propria veste. Un anno di "gara" ha sottratto molto spazio alla presentazione di giochi e a proposte di partecipazione non competitiva dei lettori: si impone quindi la separazione tra rubrica e gara. Il primo appuntamento della nuova rubrica è fissato per il prossimo mese, con la presentazione dei *mots-valises* o *portmanteau words*.
Quanto ai solutori tuttora in croce per conoscere la loro posizione in classifica, dovranno avere un po' di pazienza: la classifica pubblicata su questo numero arriva soltanto al problema 30, ma tra uscita della rivista in edicola e arrivo in redazione delle vostre lettere c'è un notevole lasso di tempo, e inoltre lo spoglio delle soluzioni è impresa lunga e (lo confesso) faticosa. Tra qualche mese, comunque, i vincitori saranno incoronati. E ora, sotto con gli ultimi problemi!

Problema 45
Propongo stavolta un problema nuovo, nato dalla fusione tra "Misch-Masch" (cfr. problema II giugno 1981) e "parole telescopiche" (cfr. problema 21 agosto 1981).
Ad uso dei novizi, comunque, torno a spiegare: il "Misch-Masch", gioco ideato da Lewis Carroll (sul numero citato di "Pergioco" apparvero anche le regole per il gioco da tavolino) consiste nella proposta di un nucleo (es.*emo*) in base al quale trovare una parola che contenga tale nucleo (es.m(emo)ria). Tutto qui.
Berloquin, invece, ha definito "telescopiche" quelle parole che, con l'inserimento di un nucleo nel loro corpo danno vita a una nuova e più lunga parola (es.pomo+dis=po(dis)mo).
Il problema che propongo è questo:
a) i lettori troveranno, qui di seguito, venti nuclei dati alla rinfusa. Essi fanno parte, però, di una sequenza che comprende tutte le lettere dell'alfabeto italiano esclusa la "h". Ogni coppia di parole da trovare, quindi, inizia con una lettera diversa;
b) ogni nucleo è accompagnato da due numeri posti tra parentesi, che indicano le lettere di cui sono composte le parole da trovare. Es.: *sco*(5,8);
c) delle due parole da trovare, la prima non ha niente a che fare con il nucleo proposto, mentre le seconda lo contiene. La prima parola si ottiene sottraendo dalla seconda il nucleo proposto. Nell'esempio fatto al punto b) la soluzione è *bitto-biscotto,* laddove "biscotto" contiene il nucleo proposto, mentre "bitto" si ricava per sottrazione del nucleo;
d) ogni coppia di parole vale 150 punti.
Saranno accettate soluzioni anche diverse dalle mie, purchè ogni coppia di parole sia composta esattamente dal numero di lettere poste accanto al nucleo, e purchè le venti coppie siano ordinate secondo sequenza alfabetica. Chi arriverà a trovare la mia sequenza, riceverà un bonus di 200 punti:
ed ecco i venti nuclei: v (6,7); cia (4,7); rino (3,7); bel (4,7); gine (5,9); az (3,5); ar (7,9); con (5,8); nde (5,8); sma (6,9); ti (4,6); cche (4,8); re (5,7); ndog (5,9); lo (5,7); ni (6,8); geg (4,7); ffe (7,10); rte (6,9); tti (6,9).

Problema 46
Dopo le fatiche del problema precedente, potrete tirare il fiato con un semplicissimo doublet, da risolvere con nove passaggi. Prima, però, dovrete trovare le parole. Qualche informazione: la prima parola è composta da cinque lettere; una lettera separa la seconda e la prima; dieci lettere separano la seconda e la quinta lettera; undici lettere separano la seconda e la quarta lettera. Quanto alla seconda parola, ha anch'essa cinque lettere; due lettere separano la seconda lettera dalla prima, e tre lettere la separano dalla terza e dalla quinta. Ah, dimenticavo: le due parole sono collegate tra loro semanticamente, e terminano con la stessa lettera.
Il problema, nonostante l'enunciato, è piuttosto semplice: 700 punti in palio, quindi, più 20 punti per ogni passaggio in meno nel doublet. Come al solito, nei passaggi non vanno conteggiate la parola iniziale e quella finale.

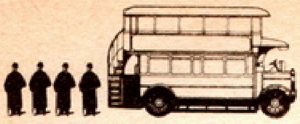
Problema 47
E visto che abbiamo parlato di parole da trovare, cimentatevi in questa ricerca. La parola da trovare ha quattordici lettere, ripartite equamente tra vocali e consonanti. La terza, la quinta, la settima e la quattordicesima lettera sono uguali tra loro, come pure la seconda e la tredicesima. La decima e la undicesima lettera sono contigue tra loro nell'alfabeto, mentre sei lettere separano l'undicesima e la quattordicesima, e tre lettere l'undicesima e la seconda. Quanto alla dodicesima e all'ottava lettera, si trovano agli estremi opposti dell'alfabeto, mentre la sesta e la nona lettera sono contigue tra loro, e una sola lettera separa la sesta e l'undicesima. Due lettere separano la prima e la terza, e una sola lettera separa la prima e la seconda. il problema, come di consueto, vale 1000 punti.

Problema 48
Giocando allo Scarabeo, questa parola, da sola e senza contare le doppie e le triple per le lettere e le parole, vi farebbe guadagnare 65 punti. Peccato, però, che questa parola nel tavoliere dello Scarabeo non ci stia: ha 37 lettere ed è, stando a Gianpaolo Dossena che è persona autorevolissima in materia di parole, il vocabolo più lungo della lingua italiana. Si tratta di un verbo, ma non andatelo a cercare sul vocabolario perchè non lo trovereste: eppure è una parola che è familiare a tutti voi e che, almeno una volta, avete pronunciato. Per esempio, cimentandovi in uno ... (parola di tredici lettere che giocando alla Scarabeo vale 25 punti) o, se preferite un sinonimo più arcaico, in uno ... (parola di quattordici lettere che, giocando allo Scarabeo, vale 27 punti). Trovate la parola, e vi frutterà 1000 punti. Se poi riuscite ad indovinare anche le altre due parole, avrete altri 400 punti e saprete di che cosa parleremo in uno dei prossimi numeri.

Problema 49
Il penultimo problema della gara è una crittografia, basata sul solito sistema Giulio Cesare trascritto all'orientale in modo da formare un rettangolo e ritrascritto all'occidentale (basta, stavolta non spiego più di che cosa si tratta: chi vuole può andarsi a vedere il problema 42 pubblicato sullo scorso numero).
Il verso cifrato
(FQLZBZFZFCFLLRZNISZF
FLCPTFRI) appartiene a un grande poeta spagnolo, Antonio Machado. Il problema vale 1000 punti.

Problema 50
Dulcis in fundo, il solito "hidden words": stavolta, argomento della ricerca sono i giochi, di qualunque tipo (di carte, in scatola, esotici, antichi, e così via). Le parole si leggono da sinistra a destra e viceversa, dall'alto in basso e viceversa, in tutte le direzioni: orizzontali, verticali e diagonali. Non si leggono a zig-zag né in alcun altro modo. Vengono considerate valide soltanto le parole che abbiano almeno quattro lettere. Non sono ammessi i plurali, tranne che nei casi in cui la parola sia, originariamente, al plurale (p.es. tarocchi).
Se nello schema (pubblicato nella pagina seguente) la parola è ripetuta più volte, andrà trascritta una sola volta. A partire da questo numero, viene introdotto un doppio sistema di punteggio: dieci punti per ogni parola trovata e dieci punti di penalità per ogni parola errata.

Le soluzioni dei problemi 45-50 vanno inviate a Pergioco, Gara di parole, via Visconti D'Aragona 15, 20133 Milano, entro e non oltre il 10 marzo. Farà fede la data del timbro postale. Le soluzioni verranno pubblicate sul numero di aprile.



A	G	A	V	E	N	O	S	I	E	U	Q	R	E	U	Q	L	A	R	I
L	C	A	A	E	H	A	E	I	N	I	M	I	L	O	P	E	D	E	R
O	N	D	A	L	G	H	G	T	A	B	L	A	N	E	T	O	L	E	B
S	A	A	R	S	O	A	A	I	R	B	I	E	N	O	A	R	A	F	R
I	L	R	U	C	K	N	B	R	L	O	N	Z	N	O	I	S	A	A	E
E	O	A	R	S	T	R	G	B	R	L	C	A	I	A	N	N	R	N	T
T	S	I	S	U	E	L	E	A	I	E	I	M	O	N	O	I	O	O	O
T	S	C	V	I	S	N	R	K	V	R	D	M	A	M	G	L	L	R	N
E	U	S	S	N	C	M	A	E	A	A	C	A	M	O	O	O	L	O	I
P	B	L	U	E	O	A	S	N	K	M	C	A	H	C	S	A	E	N	M
A	R	G	B	G	P	C	G	E	O	O	G	S	A	O	O	I	B	A	A
R	A	N	E	A	A	A	A	T	T	K	P	N	N	N	A	A	M	A	R
C	B	O	R	C	T	O	L	R	C	A	N	O	I	O	A	L	G	O	G
R	I	J	C	A	R	A	D	A	R	I	G	M	R	K	R	N	T	D	N
U	R	H	O	C	S	H	B	C	P	A	O	D	U	L	A	E	R	C	A
C	I	A	I	C	L	A	S	E	G	D	I	R	B	R	Z	I	I	A	T
I	B	M	O	H	A	V	A	N	N	A	H	A	U	I	A	S	P	L	I
V	I	T	C	I	I	A	L	O	B	M	O	T	R	L	T	I	P	A	L
E	S	N	O	T	S	O	B	L	T	A	A	A	O	I	S	H	L	C	P
R	S	Z	A	H	R	A	T	S	I	H	W	P	A	A	A	C	E	N	S
B	O	N	O	A	G	E	E	S	C	M	E	U	P	D	N	A	S	A	A
A	E	G	L	A	S	A	L	T	O	I	L	L	O	T	A	P	I	M	I
S	U	L	V	I	Z	N	A	Z	O	D	E	U	L	C	C	N	L	O	N
N	Y	A	S	P	E	A	L	L	U	R	I	C	R	O	O	A	S	O	A
R	E	D	E	V	I	M	A	G	I	R	O	T	T	E	H	C	C	I	P

Gara di parole: Classifica

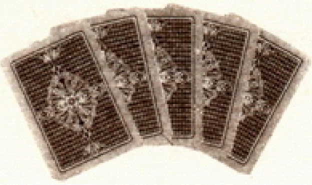
Saverio Gaeta-Napoli	20254
Alessandro Alessandrini-Roma	20237
Tommaso De Napoli-Roma	19938
Mauro Conti-Ravenna	19962
Aldo Micheli-Monfalcone	19559
Mauro Trioschi-Lugo	19288
Antonia Zuliani-Napoli	19255
Renata Bonetti-Napoli	19158
Roberto Morassi-Pistoia	19100
Paolo Cirri-Ravenna	19087
Neocle Giordani-Novara	18825
Fabio Dulcich-Milano	18665
Fabio Bigaglia-Trieste	18633
Francesco Pallara-Lecce	18387
Ugo e Annalaura Rossini-Milano	18193
Luciana Melorio-Napoli	18165
Luciano Zurlo-Roma	18161
Stefano Fedriga-Ravenna	17961
Giuseppe Ferro-Montorsaio	17942
Fulvio Scalabrin-Milano	17775
Salvatore Nobile-Roma	16997
Santi D'Arrigo-Catania	16991
Marco Bonavoglia-Roma	16941
Filippo Arcudi-Padova	16879
Claudio Farinati-Rodano	16602
Giuseppe Gori-Milano	16435
Nicola Manes-Genova	16413
Salvatore Di Pasquale-Catania	16369
Angelo Ricchetti-Carpi	16273
Carlo De Angelis-Roma	16161
Francesco Antonucci-Empoli	16154
Gabriele Soranzo-Trieste	16136
Vittorio Pecorini-Torino	15966
Carlo Santini-Carpi	15940
Dario Crivello-Torino	15476
Stefano Pogelli-Roma	15343
Antonio Vespignani-Venezia	15328
Luigi Moretto-Ronchi dei Legionari	15318
Eva Incalza-Bari	15238
Rosmaria Lai-Padova	15219
Daniela e Maura Povero-Torino	15133
Paolo Azzetti-Trento	15030
Andrea Sindico-Roma	15013
Massimo Menichini-Roma	15013
Olga Beffa-Roma	15003
Giovanni Ravesi-Roma	14917
Enrico Atanasio-Roma	14839
Luciano Bassetti-Roma	14791
Riccardo Caldari-Roma	14622
Francesco Carbonara-Brindisi	14557
Mario De Vito-Avellino	14553
Giacomo Manzoni-Lavis	14472
Teresio Gallino-Torino	14435
Giovanna Forteleoni-Roma	14399
Alberto Tosoni-Milano	14306
Marcello Napolitano-Roma	14290
Massimo Sbaraglio-Brugherio	14155
Luca Sofri-Pisa	14154
Massimo Duccini-Bergamo	13838
Roberto Manzi-Vallo di Lucania	13823
Gianpiero Cambursano-Torino	13594
Giuseppe Capezzuoli-Milano	13416
Carla Giugni-Napoli	13229
Teo Mora-Genova	13149
Maurizio Codogno-Torino	13049
Carmine Gregorio-Piombino	13000
Andrea Cecchi-Firenze	12824
Maria Favaretto-Mestre	12750
Federico Paradisi-Piombino	12609
Dante Melotti-Modena	12486
Carlo Bertoni-Bologna	12419
Valeria Robder D'Alessandro-Cisliano	12319
Marcello Ugliano-Potenza	12288
Carla Zambetti-Bergamo	12206
Francesco Paolo Memmo-Roma	11990
Delfio Franchina-Milano	11939
Ermanno Bonalumi-San Donato Mil.	11636
Maria Pizzetti-Baldissero To.	11607
Edoardo Galatola-La Spezia	11594
Vincenzo Dozio-Treviglio	11540
Elsa Tommasini-Milano	11392
Giuseppe Sgarlato-Roma	11298
Maria Laura Garau-Cagliari	11292
Vinicio Ferrari-S.Spirito	11182
Saverio De Pace-Verona	11092
Tullio Re-Mistretta	10923
Giuseppe Buonamici-Montecatini	10894
Flavio Martinuz-Cinisello B.	10878
Luca Gianotti-Modena	10431
Carlo Ghinassi-Melzo	10427
Rodolfo Aquila-Messina	10376
Walter Casse-Torino	10197
Nuccio Mandarà-S.Croce Camerina	10061
Ireus Beccati-Torino	10050
Mariella Rocco-S.Mauro To.	9846
Giorgio Tarzia e Gabriele Coletti-Spoleto	9699
Menotti Cossu-Roma	9661
Lorenzo Felician-Trieste	9441
Nicola Borraccia-Bari	9377
Pietro Micaroni-Civitella Casanova	9297
Riccardo Esercitato-Gorizia	9248
Mauro Casartelli-Como	9155
Massimo Grande-Collepardo	9059
Bernardo Sclerandi-Ostia Lido	9044
Angelo Bruschi-Roma	9000
Luigi Carbone-Salerno	8763
Vittorio Lio-Empoli	8710
Augusto Brusca-Roma	8545
Manuela Corrao-Roma	8535
Massimo Palmieri e Francesco Del Priore-Ciampino	8417
Roberto Condio-Alpignano	8357
Patrizia Tommasoni-Venezia	8252
Bruno Leoni-Roma	8238
Franco Mondello-Occhieppo Sup.	8200
Francesca Praticò-Torino	8119
Elisa Gualzetti-La Spezia	7888
Leonardo Ballarini-S.Ambrogio	7854
Mario Vetrano-Napoli	7854
Vincenzo Tino-Avellino	7580
Sante Cogliandro-Rimini	7573
Milena Modica Zurlo-Vigevano	7466
Gabriele Germak e Ugo Mander-Torino	7200
Lidia Bonfanti-Chiasso	7190
Massimo Lollini-Bologna	7100
Roberta Favero e Maurizio Donazzon-Treviso	6900
Paolo Bernabei-Roma	6613
Luigi Cremona-Gallarate	6573
Michele Comerci-Firenze	6560
Gianfranco Rizzi-Milano	6560
Boemo Bertoli-Grado	6500
Gianluca Ricci-Verona	6500
Marco Amanti-Roma	6487
Franco Franconi-Sieci	6467
Fulvio Liverani-Bologna	6380
Micaela Catanese-Ancona	6280
Anita Obizzi-Milano	6225
Gianantonio Monti-Milano	6190
Giuseppe Panizzi Savio-Sanremo	6140
Salvatore Seno-Cavallino	6087
Giulio Cesare Cesari-Ascoli Piceno	5990
Franco Giacchè-Ostia Antica	5810
Alessandro Bellucci-Castiglione della Pes.	5800
Marco Mei-Altedo	5710
Claudio Casolaro-Napoli	5703
Angelo Lambri-Milano	5512
Umberto Modotti-Udine	5440
Piero Diodati-Ostia Lido	5400
Anna e Claudio Mereghetti-Cernusco S/N	5219
Luciano Guidotti-Roma	5200
Ruggero Boris Ruggeri-Roma	5200
Maria Letizia Davi e Davide Cristofori-Ferrara	5132
Sandra e Giorgio Cruciani-Roma	5100
Giovanni De Merulis-Roma	5075
Pierangelo Guffanti-Milano	4999
Chiara e Flavia Santoianni-Napoli	4900
Leopoldo Di Maio-Castellamare di Stabia	4890
Mauro Antonetti-Roma	4800
Lorenzo Fioriti-Pescara	4700
Pasquale Dagostino-Giovinazzo	4675
Federica Travaglini-Brindisi	4669
Luca Marconi e Mauro Crestini-Brescia	4620
Gabriella Lanzardo-La Spezia	4600
Francesco Antozzi-Casalpusterlengo	4572
Luigi Pignattai-Milano	4426
Marco Caressa-Napoli	4417
Massimiliano Cuneo-Rimini	4210
Domenico Forte-Avellino	3925
Valeria Dal Lago-Bologna	3830

Riccardo Camerlo-Torino	3800
Roberto Menghi-Porto Garibaldi	3753
Giancarlo Contini-Genova	3693
Alessandro Ambrosetti-Genova	3628
Gian Franco Marani-Borsea	3600
Andrea Aristarchi-Reggio Emilia	3590
Vincenzo Luciani-Benevento	3579
Maurizio Giorgi-Roma	3138
Cino e Davide Tortorella-Milano	3055
Maria Antonietta Peluso-Tricase	3000
Clara Iotti-Reggio Emilia	2858
Giacomo Cocchella-Livorno	2842
Guglielmo Cameo-Foggia	2576
Fabio Pellegrini-Roma	2513
Licia Gorlero-Pescia	2407
Ausonio e Francesca Trevisol-Follina	2336
Duccio Martinez-Firenze	2280
Alessandro Scaldaferro-Padova	2275
Stefano Banducci-Vedano al Lambro	2235
Vincenzo Granatelli-Palermo	2230
Giorgio Perversi-Corsico	2219
Alessandro Camilli-Perugia	2076
Giorgio Zocco-Milano	2009
Ivo Zuccotto-Valeggio sul Mincio	1980
Elena Butti-Malnate	1970
Roberto Rovida-Milano	1970
Teresa Bongiovanni-Bologna	1960
Maurizio Conti-Udine	1919
Paolo Carnevali-Monza	1889
Pasquale Laurelli-Milano	1680
Franco Corsino-Bolzaneto	1678
Patrizio Fontana-Traversetolo	1634
Daniele Ronco-Pisa	1620
Daniele Nannoni e Gloria Ricci-Sieci	1526
Carlo Milella-Bari	1487
Piero Rapisarda-Bologna	1410
Edoardo La Sala-Roma	1390
Rosario Azzolina-Milano	1350
Nicola Carbonaro-Cagliari	1330
Marcello Corradini-Roma	1310
Alberto Albano-Torino	1300
Giuseppe Astorino-Torino	1300
Massimo Di Pinto-Roma	1300
Antonio Froio-S.Agata Bolognese	1300
Maurizio Gavioli-Firenze	1300
Giuseppe Mele-Torino	1300
Paolo Monachesi-Roma	1300
Massimo Senzacqua-Roma	1300
Maria Anania-Genova	1287
Giacomo Fedele-Civitavecchia	1270
Marco Palumbo-Saronno	1270
Adelchi De Luca-Torino	1260
Maurizio Catacchini-Roma	1250
Carla Franceschetti-Sestri Levante	1250
Andrea Righini-Scandicci	1230
Massimo D'Ascenzo-Roma	1220
Lorenzo Cedro-Lugano	1203
Gianantonio Moretto-Novedrate	1190
Giovanni Massi-Ascoli Piceno	1177
Giuseppe Negri-Roma	1143
Antonella Mauro-Roma	1140
Silvana Fortannascere-Potenza	1100
Marcella Vita-Roma	1080
Sandro Nicola Degani-Terrazzo	870
Adriana Errico-Salerno	839
Francesco Biraghi-Milano	829
Pino Conrado-Roma	800
Michelangelo Rainone-Foggia	800
Salvatore Tramacere-Gioia del Colle	790
Franco Lucio Schiavetto-Roma	784
Vincenzo Mascello-Bari	770
Fabio Muratori-Milano	770
Antonio Scarpellini-Bari	770
Luca Urbinati-Milano	770
Anna Paganini-La Spezia	760
Adriano Ferro-Roma	750
Roberto Muzi-Tivoli	750
Alberto e Maurizio Canfora-Roma	740
Marino Carpignano-Gorizia	740
Eraldo Data-Forno Canavese	735
Paolo Galimberti-Roma	730
Fabrizio Larini-Parma	730
Roberto e Fulvia Piatti-Malnate	720
Ego Rosso-Torino	700
Tonino Giorgi-Ascoli Piceno	690
Roberto Zorat-Castions di Strada	670
Alberto Caviglia-Genova	640
Fabio Vitali-Casalecchio	640
Ettore La Serra-Roma	560
Luciano Rossi-Montesarchio	530
Mauro Valdo-Roma	500
Maria Teresa Ciccone-Roma	500
Bruna Pemper-Trieste	494
Angelo Galli-Milano	400
Stefano Batisti-Casalecchio	340

Il linguaggio delle carte

di Franco di Stefano

La tecnica del controgioco o gioco della difesa è sicuramente la parte più difficile del gioco del bridge. Ma se il suo svolgimento é talvolta obbligato dalla logica delle proprie carte, da quelle del morto o dalla dichiarazione, molto spesso il controgioco si basa sui segnali difensivi dati in risposta o sullo scarto.
Un giocatore può e deve aiutare il proprio compagno e segnalare mediante i propri scarti qual'è la difesa più efficace per battere il contratto. Ogni carta deve «parlare», indicare qualcosa, avere un preciso significato, e la sua giusta interpretazione deve servire a dare preziose indicazioni al compagno.
Alcuni giocatori per pigrizia, o perché non vogliono riconoscere l'importanza di uno scarto appropriato, sono soliti giocare le proprie carte in modo disordinato e senza nessuna logica costringendo il compagno a doversi muovere al buio e molto spesso «regalare» un infattibile contratto agli avversari.



Ma se ogni carta, sia sull'attacco del compagno, sia successivamente quando si ha la possibilità di scartare in un colore mosso dall'avversario, deve dare delle precise indicazioni, bisogna tener presente alcuni principi inerenti alla applicazione e interpretazione degli scarti.
1) Si devono osservare tutte le carte giocate dal compagno nell'ordine in cui vengono giocate.
2) Ogni carta può avere significati diversi, bisognerà quindi per interpretare lo scarto nel modo giusto, considerare la situazione particolare della mano.
3) Le segnalazioni devono essere fatte prevalentemente quando la informazione che ne deriva può essere utile al compagno e indifferente all'avversario. Bisogna quindi evitarle quando sono inutili al compagno.
4) Nei casi in cui la segnalazione giusta è indifferente per il compagno e potrebbe essere utile all'avversario, il giocatore deve usare la segnalazione contraria alla normale per cercare di indurre in errore l'avversario.

Lo scarto di un onore.

Un principio fondamentale nella logica del bridge é quello di non scartare mai gli onori (é anormale sacrificare una carta alta mentre se ne potrebbe giocare una bassa). Di conseguenza lo scarto di un onore non é normale e lo si deve effettuare solo quando ciò non libera una carta all'avversario e quando si vuole indicare un gioco diverso da quello normale.
Questo scarto lo si effettua quindi quando si possiede un onore immediatamente inferiore e deve servire a dare la possibilità a chi attacca di poter proseguire con una cartina ed avere la certezza di mettere in presa il compagno.
Nella mano che segue lo scarto di un onore consente il down. Sud gioca quattro picche ed ovest attacca di Asso di cuori.

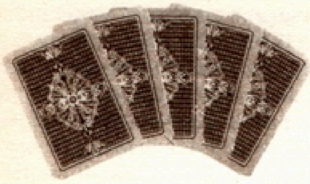
Ovest		Est
	♠ KQJ4 ♡ 94 ◇ 75 ♣ AKQJ5	
♠ 53 ♡ AK873 ◇ AQ2 ♣ 872	N O E S	♠ 102 ♡ QJ102 ◇ 109874 ♣ 43
	♠ A9876 ♡ 65 ◇ KJ3 ♣ 1096	

Sull'attacco di Asso di cuori, est deve mettere la donna indicando il possesso del fante e dando la possibilità ad ovest di proseguire con una cartina e mettere in presa est per il ritorno a quadri.
Ma se lo scarto della Dama indica convenzionalmente una sequenza di QJ ne consegue che con Qx bisogna scartare la piccola. Analogamente con J-10 bisogna scartare il fante ma in questo caso il fante non promette sempre il dieci ma può indicare il possesso del doubleton nel colore.

I Segnali di preferenza

Lo scarto alto, dal sette in su oppure una sequenza alta-bassa (il cinque e dopo il tre) sono generalmente segnali che mostrano forza nel colore ed invitano quindi il compagno a proseguire o perchè si possiede un onore o perchè si effettua un taglio.

Alcuni giocatori preferiscono indicare gradimento con il sistema pari-dispari inventato dagli italiani, tramite il quale una carta dispari anche se piccola invita il compagno a proseguire, mentre una carta pari anche se alta non mostra gradimento ed invita il compagno a cambiare colore.
Nel 1933 H. Lavinthal ideò una convenzione usata oggi da quasi tutti i bridgisti, questo sistema che si applicava solo in risposta all'attacco e solo nei contratti ad atout prevede che lo scarto di una carta alta non necessaria chiede l'uscita nel colore di rango più alto, viceversa rispondendo con una carta bassa si desidera l'uscita nel colore di rango più basso dei due colori rimasti e cioè diversi da quello di attacco e da quello di atout.



Ad. es.: l'attacco è picche e l'atout quadri, rispondendo con l'otto di picche si desidera l'uscita a cuori, rispondendo invece con il quattro di picche si segnala preferenza a fiori. L'uso di questa convenzione per coloro che adoperano il sistema di scarti pari-dispari non crea equivoci, infatti una carta dispari invita il compagno a proseguire nel colore, mentre una carta bassa o alta assume significato di Lavinthal. Nel sistema alto-basso la situazione talvolta non è chiara e lo scarto di una carta alta deve essere interpretato come preferenziale solo se la continuazione nel colore appare illogica, e ciò è quasi sempre arguibile dall'esame delle proprie carte, dal morto, o dalla dichiarazione.

Nell'esempio che segue la linea Est-Ovest gioca il contratto di quattro picche e nord attacca con l'Asso di cuori.

A

N — O E — S

Est: ♠ KQJ7 ♡ 6 ◇ A543 ♣ A543

Sud: ♠ 643 ♡ J862 ◇ KQJ ♣ 542

Sud deve rispondere con l'otto di cuori, che non deve essere interpretato come invito a proseguire nel colore (poiché il morto taglia) ma segnalare preferenza a quadri.

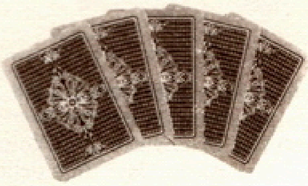
La convenzione Lavinthal venne in seguito perfezionata e ampliata e oggi è usata non solo sull'attacco, ma anche se è possibile negli scarti nel corso della mano. Il significato è uguale, lo scarto di una carta in un colore nel quale chiaramente non si ha interesse a fare un richiamo indica, a secondo se alto o basso, preferenza tra gli altri due colori escluso quello su cui si scarta e quello in cui si scarta.
Un'altra situazione in cui questa convenzione si rivela molto utile è quando il giocatore che è in presa, sapendo che il compagno taglia, vuole segnalare mediante una carta alta o bassa il colore in cui ha una ripresa immediata nel quale il compagno deve tornare per rimetterlo in presa.
L'esempio che segue dimostra l'uso della convenzione in questa situazione.

Nord: ♠ AJ1087 ♡ KJ2 ◇ KQ ♣ 973

Ovest: ♠ 65 ♡ A97542 ◇ A3 ♣ 865

N — O E — S

Il contratto è quattro picche giocate da sud ed ovest attacca di Asso di cuori sul quale cade la donna di est (evidentemente singolo).
Ovest deve proseguire con il nove di cuori per indicare al compagno la ripresa immediata a quadri.



I segnali di distribuzione

In molte situazioni, quando la chiamata nello stesso colore appare illogica o superflua ed è invece importante far capire al compagno quante carte si posseggono nel colore che uno dei giocatori sta muovendo, lo scarto deve indicare il "conto delle carte" segnalare cioè il numero delle proprie carte in modo da far capire al compagno quante carte ha la mano nascosta.
La meccanica del conto normalmente è che l'ordine discendente indica un numero di carte pari (2-4-6), l'ordine ascendente un numero di carte dispari (1-3-5). Se spesso per questa segnalazione è necessario effettuare due scarti, alcune volte ne basta uno solo per indicare al compagno il numero delle carte che si posseggono, (lo scarto del due non può ovviamente indicare un numero di carte pari).
Il conto delle carte si applica in tutti i contratti a colore o a senza per tutti i colori all'infuori delle atout. Nel colore d'atout il segnale si applica in senso inverso, con il fante o il dieci secondi privarsi della carta alta per segnalare il doubleton potrebbe essere controproducente, si mostrano quindi un numero di carte pari giocando prima la più piccola e dispari giocando prima la più alta.
La similitudine tra uno scarto che indica preferenza e uno scarto diretto a segnalare il numero delle carte può creare equivoci al compagno, bisogna quindi che il giocatore a cui è diretta la segnalazione sappia discernere tra eco di chiamata ed di eco distribuzione.
Di norma i segnali diretti a dare la distribuzione a differenza di quelli di forza si effettuano sulle carte degli avversari e non su quelle del compagno e sono particolarmente importanti quando il dichiarante muove da o verso una lunga del morto che non ha rientri laterali.
Ad esempio in questa situazione

Nord: KQJ76

Ovest: 93 — N O E S — Est: A42

Sud: 1085

Quando il dichiarante muove il colore ovest dovrà giocare prima l'otto e poi il tre per indicare il possesso di due carte.
Il compagno potrà così dedurre che sud ha tre carte nel colore e prendere al terzo giro per togliere il collegamento.

PROBLEMA DEL MESE

Nord: ♠ ----- ♡ A ◇ KJ98762 ♣ J10987

Ovest: ♠ AQ9 ♡ QJ765 ◇ 3 ♣ Q543

N — O E — S

Est: ♠ 54 ♡ 1098432 ◇ AQ1054 ♣ -----

Sud: ♠ KJ1087632 ♡ K ◇ ----- ♣ AK62

Sud gioca sei fiori. Ovest attacca tre di quadri.

Carte

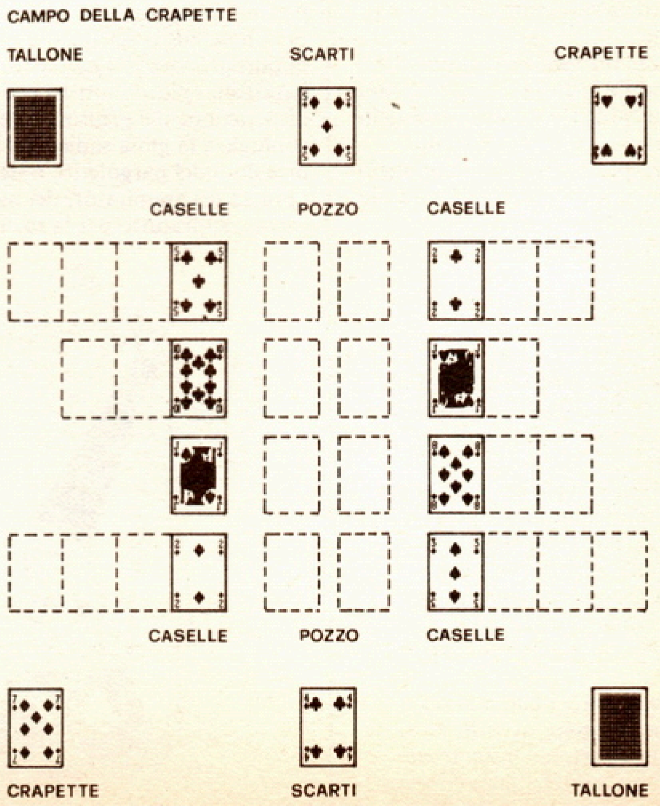
La Crapette o Banco Russo

di Carlo Eugenio Santelia

E' stato spesso classificato come un "solitario a due" (superando disinvoltamente la contraddizione implicita nel termine), ma ciò nonostante questo gioco per due persone presenta franche caratteristiche agonistiche: è piuttosto divertente ed impegna abilità, memoria e soprattutto prontezza di riflessi.
Si gioca con due mazzi di 52 carte (senza joker). I due giocatori siedono frontalmente ad un tavolo che è bene sia abbastanza ampio per permettere lo schieramento del gioco.
All'inizio ognuno dei due giocatori mescola un mazzo di carte e, dopo averlo fatto tagliare dall'avversario, prende senza vederne il valore facciale le tredici carte superiori e le depone in mazzetto alla sua sinistra costituendo la sua "crapette': di questo mazzetto si scopre la carta superiore riponendola sempre sul mazzetto. Il residuo di 39 carte del mazzo ogni giocatore lo deporrà coperto alla sua destra a costituire il "tallone". Durante il gioco il mazzo del tallone avrà sempre tutte le carte coperte mentre il mazzo della "crapette" avrà sempre almeno la carta superiore scoperta. Fra i due mazzi, al centro, verrà inserito, come si vedrà, un terzo mazzetto: quello degli scarti.
Sistemata la "crapette" ed il tallone avrà inizio il gioco vero e proprio da parte del giocatore che presenta la carta scoperta crescente dall'asso al re). Egli prenderà le due carte superiori del suo tallone e le deporrà sul tavolo scoperte parallele una all'altra ma a distanza tale che sia consentito l'inserimento fra di esse di altre due carte affiancate (saranno le carte del "pozzo"). della "crapette" di maggiore valore (il Dopo la posa delle prime due carte, l'altro giacatore a sua volta prenderà valore delle carte èle due carte superiori del suo tallone e le deporrà scoperte in colonna con le due già giacenti, quindi nuovamente il primo giocatore deporrà altre due carte in colonna (scoperte) e così pure il secondo giocatore. Quando sono state depositate sul tavolo le otto carte in due colonne da quattro ha termine la posa delle "caselle" che avranno all'interno uno spazio centrale risevato agli otto mazzetti su cui dovranno essere impilate le carte del "pozzo" man mano che si presentano in gioco. (Vedi figura)
Le carte del "pozzo" dovranno essere impilate in ordine crescente partendo dall'asso e in ordine di seme (lo spazio riservato al "pozzo" all'interno delle due colonne delle "caselle" prevede infatti la posa degli otto assi contenuti nei due mazzi).
Alle carte delle caselle potranno essere affiancate verso l'esterno, nel corso del gioco, altre carte che siano contigue ma in ordine decrescente ed alternando una carta rossa con una nera.
Vince il giocatore che si libera di tutte le carte che ha davanti a sè ("crapette", "tallone" e mazzo degli scarti). Terminata la posa delle "caselle" il primo giocatore volterà la carta superiore del suo tallone e cercherà di metterla in gioco: per questo ha le seguenti possibilità: sistemazione nel "pozzo" (ove le carte, a partire dall'asso, ebbono essere impilate in ordine crescente e per seme), a fianco di una "casella" (in ordine decrescente ed alternando una carta drossa con una nera), sulla "crapette" avversaria (e pure, quando sarà costituito, sul mazzo degli scarti avversari) quando la carta avversaria esposta sia dello stesso seme e contigua (in senso ascendente o discendente) alla carta che viene giocata (re e asso si considerano contigui). Se la carta scoperta dal tallone non può essere sistemata in gioco, il giocatore la deporrà, scoperta, davanti a sé sul tavolo fra "crapette" e tallone a costituire il mazzo degli scarti. Se, al contrario, sarà riuscito a sistemarla avrà diritto a scoprire una altra carta del suo tallone e così via fino a quando non dovrà deporre la carta estratta dal tallone nel mazzo degli scarti, mossa che pone termine al suo turno di gioco (che non può essere ripreso ovviamente per sanare una svista o dimenticanza prima che l'avversario abbia esaurito il suo). Nel suo turno di gioco il giocatore ha la possibilità di manovrare oltre alla carta estratta dal tallone anche la carta superiore della sua "crapette" e del suo mazzo degli scarti ed eventualmente in ognuno di questi due casi le successive; può pure manovrare le file delle caselle a sua convenienza (sono manovrabili, una alla volta, le carte esterne delle file formatesi a fianco delle caselle). E' chiaro che ogni carta manovrata potrà essere deposta sulla "crapette" o sul mazzo degli scarti avversario o nel pozzo o a fianco delle file delle caselle. Al suo turno di gioco il giocatore può compiere tutte queste manovre ancor prima di voltare la carta del suo tallone.
Normalmente il turno di gioco è compreso fra la deposizione della carta del tallone sul mazzo degli scarti per mancata giocabilità della carta da parte dell'avversario e analoga evenienza da parte del giocatore usufruisce del turno di gioco. Ma questo turno può anche essere interrotto quando l'avversario è in grado di pronunciare la parola "STOP", ovvero quando ha rilevato una infrazione di gioco. Nella manovra delle carte esiste una che precisa gerarchia nell'ordine di sistemazione delle carte in quanto debbono essere rigorosamente rispettate le seguenti precedenze:

1) alimentare il "pozzo"
2) caricare la "crapette" avversaria
3) caricare il mazzo degli scarti avversario
4) caricare sulle file delle caselle

Se un giocatore compie una mossa errata non rispettando le precedenze (e questo può avvenire facilmente in quanto durante le manovre si rendono giocabili continuamente nuove carte che impongono frequenti variazioni di gioco per rispettare le precedenze) il suo avversario potrà, dicendo "STOP" e contestando l'infrazione, interrompere il



turno di gioco, che rimarrà congelato alle manovre fino a quel punto effettuate.
Dopo uno "STOP" il turno di gioco passa all'avversario. Se un giocatore commette una infrazione non rilevata dall'avversario l'infrazione stessa si considera sanata con il gioco della carta successiva; così pure una mossa errata può essere corretta se l'avversario non ha dato lo "STOP". Lo "STOP" deve riguardare sempre e soltanto le carte immediatamente giocabili: non è ammesso ad esempio per la mancata effettuazione di una manovra sulle caselle che avrebbe esposta una carta caricabile nel "pozzo".
Al limite in un turno di gioco può accadere che un giocatore non manovri neppure una carta: può avvenire che egli scopra la carta del suo tallone e prenda lo "STOP" perchè la carta superiore della sua "crapette" o del suo mazzo degli scarti era manovrabile.
Tutte le manovre descritte hanno luogo anche durante la prossima fase di gioco, quando si posano le otto caselle, o meglio ancora prima quando si scopre la prima carta della "crapette" (infatti se le carte esposte delle due "crapette" sono dello stesso seme e contigue, il giocatore in possesso della carta più alta la sistemerà scoperta sul mazzo della "crapette" avversaria e scoprirà la carta successiva della propria). Esistendo la possibilità di caricare carte sulla "crapette" avversaria consegue che un mazzo di "crapette" può presentarsi con più di una carta scoperta alla sua sommità: naturalmente tutte queste carte dovranno essere sistemate in gioco prima di poter scoprire la superiore delle carte ancora coperte. Il mazzo di "crapette" deve comunque sempre presentare alla sommità una carta scoperta, e pertanto quando presenta solo carte coperte si deve voltare immediatamente la superiore che diventa subito giocabile.
Le manovre sulle file esterne delle caselle (è sempre giocabile la carta esterna di ogni fila e in mancanza di fila l'unica carta della casella) servono per caricare carte sui mazzi avversari, per permettere l'appoggio di proprie carte giocabili o per liberare file di caselle (una fila libera permette l'inserimento di una qualsiasi carta giocabile a scelta).
Quando un giocatore esaurisce tutte le carte dei suoi mazzi ("crapette" scarti e tallone) ha vinto ed il gioco ha termine: il perdente dovrà all'avversario tanti punti quante sono le carte residue dei suoi mazzi (le carte del mazzo della "crapette" contano doppio).
Se un giocatore termina le carte della sua prosegue con solo i mazzi degli scarti e del tallone. Se un giocatore termina le carte del tallone avendo ancora carte nella "crapette" e/o nel mazzo degli scarti rivolterà, senza mescolare le carte, quest'ultimo a faccia in giù a fungere da nuovo tallone.
Per le successive partite i due mazzi di carte non debbono essere ricostituiti: tutte le carte vengono mescolate insieme ed ognuno dei due giocatori prende 52 carte.

Strane idee per la testa

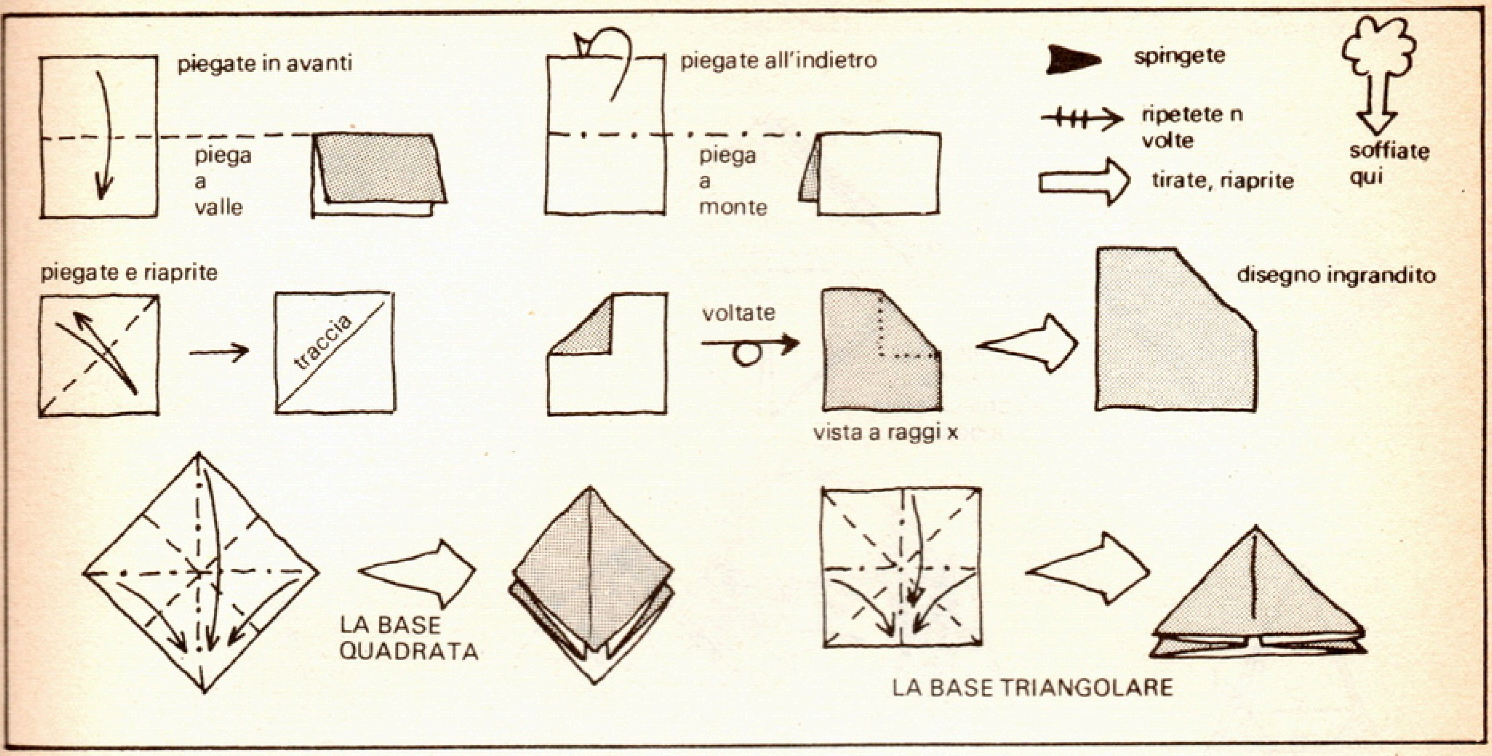
Ovvero: cappelli di carta eccezionali per le feste di carnevale

di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

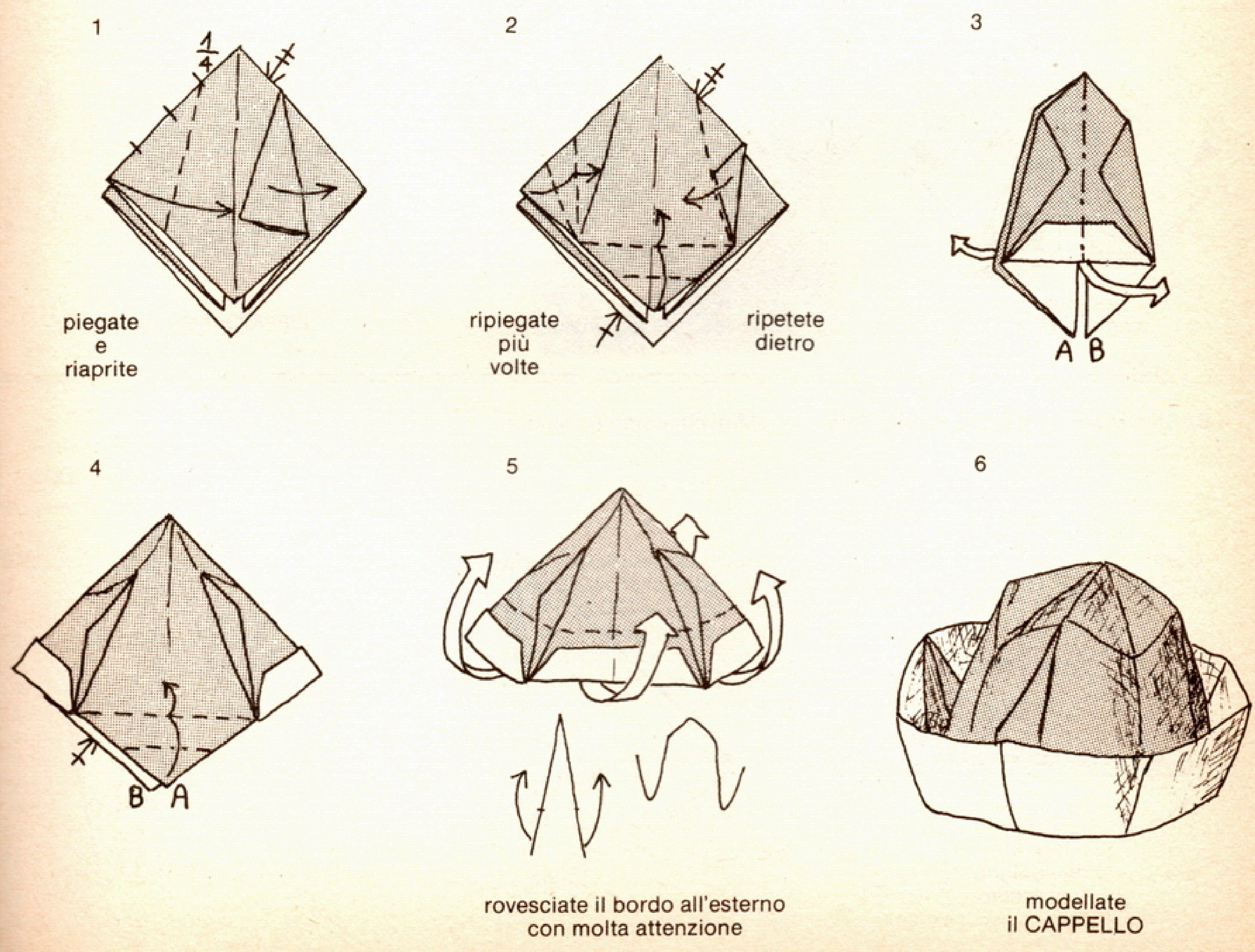
E poi, che ne faccio?
Premesso che la soddisfazione maggiore si raggiunge "facendo" l'origami, cioè piegando la carta e studiando lo sviluppo armonico delle varie pieghe fino al risultato finale, resta pur sempre il problema: *e poi, che ne faccio?*
Se il modello non è riuscito molto bene, ahimè, la sua sorte è di solito la pattumiera. Se non è proprio da buttare, lo si può regalare al collega, alla fidanzata/o, al nipotino o a qualche attonito ammiratore (abbiamo accennato, mesi fa, a quest'aspetto "socializzante" dell' origami). Chi, infine, è troppo geloso delle sue creature di carta, le mette semplicemente da parte, in un cassetto o su un mobile. Il guaio è che, quando cresce la passione per quest'arte, cresce in proporzione anche il numero dei modellini-venuti-bene-che-è-un-peccato-buttarli-via. Si assiste così ad una proliferazione incontrollata di rane, farfalle, pinguini, aeroplanini ed altri esseri cartacei nei punti più disparati della casa: nella libreria, fra le pagine di Pergioco o dell'elenco telefonico, nella zuccheriera, nel cassetto dei calzini, sotto il letto, perfino nel bagno...
In bell'ordine o accatastati alla rinfusa, oppure traboccanti da buste, scatoline e barattoli, i piccoli intrusi provocano la disperazione dei genitori o del legittimo coniuge, e la gioia sadica del fratellino più piccolo o del pargoletto, notoriamente fra i più accesi ammiratori dei modellini di carta... sopratutto per la facilità con cui li si può sfasciare, riducendoli ad una pallottola informe!
Spesso però accade che i modelli vengano destinati ad un qualche uso specifico: siano, per così dire, *finalizzati*. Gli esempi sono infiniti: burattini da dito per animazioni con i ragazzi, pannelli decorativi o scene per vetrine, sculture di carta da appendere alle pareti in bacheche di vetro, cartoncini augurali, partecipazioni, segnaposti, modelli geometrici da usare in classe, e poi il Presepe, l'albero di Natale, maschere e cappelli per Carnevale...
Già, i cappelli di carta. Fra gli "origami di casa nostra" ce ne sono due splendidi esempi: il cappello triangolare che poi diventa una barchetta, e il cappello da muratore, fatti con un foglio di giornale. Nel paese del Sol Levante, uno degli origami tradizionali è *l'elmo da samurai* con le sue molte varianti. Ma non finisce qui: i "maghi della carta" hanno creato decine e decine di cappelli, dalle forme più strane e fantasiose. Ve ne proponiamo due da usare per ripararvi dal sole se un giorno vi capita di portare la moglie o la fidanzata alla partita. Il primo, di Akira Yoshizawa (da "Origami Hakubutsushi 2") è per la gentile signora, il secondo (da "Origami 3" di Robert Harbin) è per voi... a meno che non decidiate di regalarlo all'arbitro! Per dei cappelli indossabili dovrete usare quadrati di almeno 50 cm. di lato o più a seconda del calibro della vostra testa. Provate con carta di giornale, carta da pacchi o carta gialla di paglia, quella da macellai vecchia maniera, se riuscite a trovarne qualche foglio grande. Meglio ancora se trovate dei fogli con i colori della squadra del cuore.



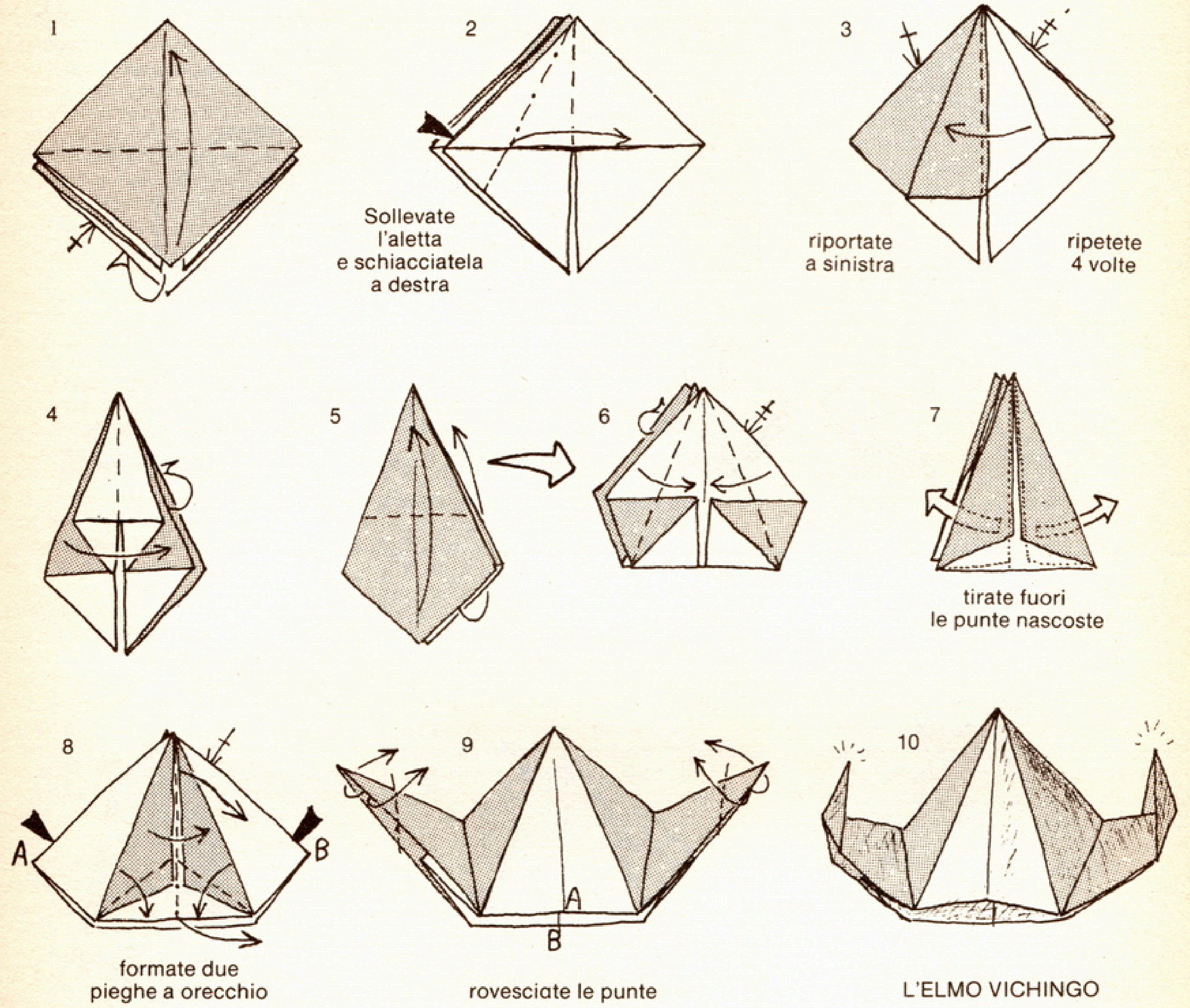
Un nuovo miniconcorso
Per chi vuole cimentare le proprie capacità creative, ecco una nuova base da sviluppare che abbiamo denominato "base delle quattro orecchie". Per i modelli migliori, ottenuti a partire da questa base, sono in palio questa volta *due* premi: un libro giapponese di origami più una confezione di carta per origami, offerti da Pergioco, e una taglierina speciale per il "fai da te" dell'origamista, offerta dal Centro Diffusione Origami (Casella Postale 318, 50100 Firenze). Quest'ultima è riservata ai lettori che sono anche soci del C.D.O. Termine utile per l'invio dei modelli: 31 marzo.



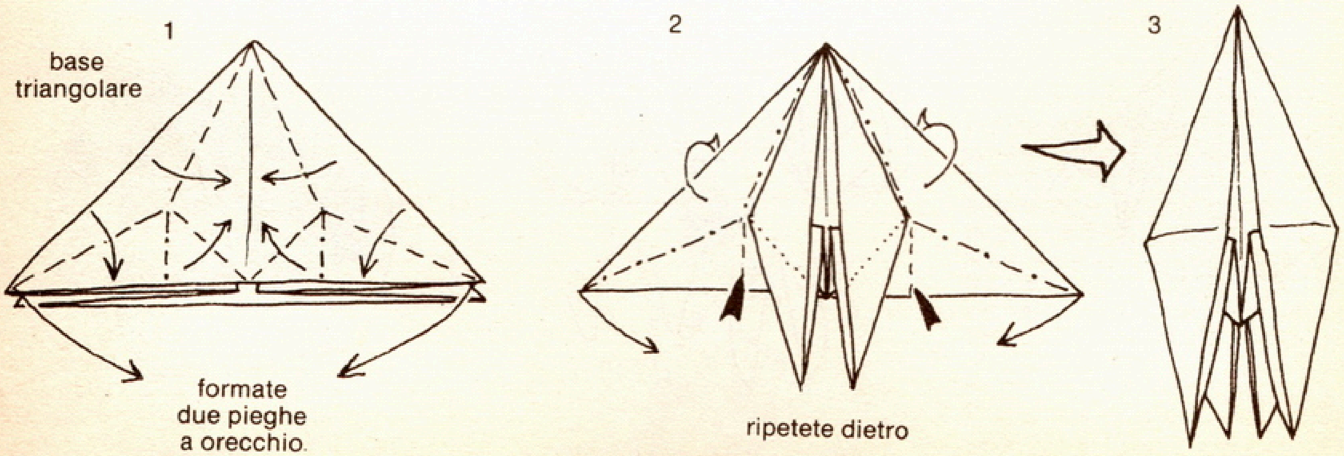
IL CAPPELLO di Akira Yoshizawa



L'ELMO VICHINGO di Stuart Rose



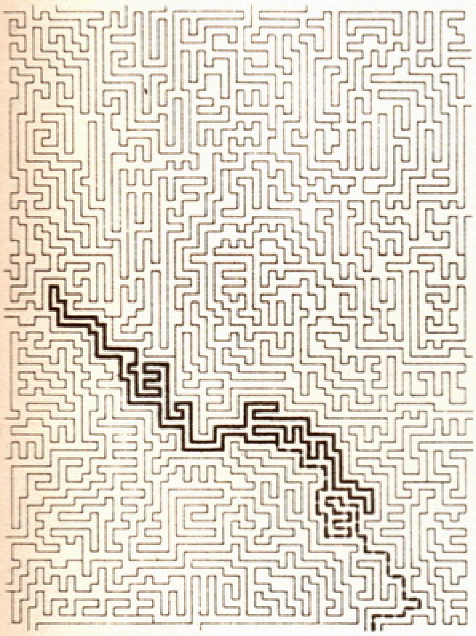
LA BASE DELLE QUATTRO ORECCHIE — Mini concorso a premi



Soluzioni

dei numeri precedenti

Labirinto



> ## AVVISO SCARABEO
>
> Per motivi tecnici non compare su questo numero la consueta rubrica di Scarabeo. Sul prossimo numero verrà pubblicata la classifica.

Brain Trainer

1:B5 - C6,	16:C6 - D3,
2:B3/4-A6/7,	17:A5 - D4,
3:B2 - C7,	18:A4 - D5,
4:A7 - B2,	19:A3 - D6,
5:E5 - B3,	20:A2 - D7,
6:E4 - B4,	21:B6 - A2,
7:E3 - B5,	22:B5 - A3,
8:E2 - B6,	23:C5 - A4,
9:D5 - E2,	24:C4 - A5,
0:D4 - E3,	25:C3 - A6,
11:C7 - E4,	26:C2 - B5,
12:A6 - E5	27:A6 - C2,
13:D3 - C7,	28:D7 - C3,
14:D2 - E6,	29:D6 - C4,
15:C7 - D2,	30:E6 - C5...

Bridge

Dopo aver tagliato l'attacco, sud deve giocare Re ed Asso di fiori e tagliare una terza fiori in mano. Asso di quadri e quadri che est deve tagliare per poter rinviare atout. A questo punto sud prende al morto e gioca una fiori vincente: quando est taglia, sud surtaglia, rientra il morto in atout (eliminando l'ultima ataut di est) e riscuote fiori vincenti.



Parole

Problema 36 I tre doublet da trovare erano: letto-corso, panna-frate e tocco-venti.

Problema 37 I dieci proverbi erano: 1. chi pecora si fa, il lupo lo mangia; 2. a caval donato non si guarda in bocca; 3. chi di gallina nasce convien che razzoli; 4. il lupo perde il pelo ma non il vizio; 5. moglie e buoi dei paesi tuoi; 6. raglio d'asino non giunse mai in cielo; 7. can che abbaia non morde; 8. quando il gatto non c'è, i topi ballano; 9. chi dorme non piglia pesci; 10. gallina vecchia fa buon brodo.

Problema 38 Era un problema di costruzione, quindi libero e senza una soluzione univoca.

Problema 39 La parola da trovare era: nomenclatura.

Scarabeo

Trofeo di Capodanno mese di novembre

1 schema:

S 4-17 = APPROPRIAZIONE	P. 351
+ BAR	8
+ OR	2
+ CZ	17
+ NN	8
	386

2 schema:

G 5-13 = AFFETTATO	P. 25
+ ECC	4
+ MIA	6
	35

D-P 16 = RIAFFERMATO	P. 30
+ ES	6
+ AC	2
+ TO	3
	41

M 4-14 = AFFEZIONATO	P. 31
+ NA	7
+ ASTRALE	16
+ TO	2
+ AMO	5
	61

P 7-16 = RAFFERMATO	P. 42
+ AREA	5
+ FI	9
+ ORAFO	9
	65

P 7-16 = RAFFORZATE	P. 54
+ AREA	5
+ FI	9
+ ORAFO	9
	77

H-R 4= AFFORCATE	P. 38
H-R 4= AFFIOCATE	P. 38
H-R 4= AFFOSCATE	P. 38
H-R 4= AFFUOCATE	P. 44

Super Quiz:

Il nuovo gioco ha riscosso un buon successo e, con nostro grande piacere,

molti consensi. Alcuni l'hanno risolto esattamente, altri si sono fermati alla prima o alla seconda sequenza, altri ancora (pochi, in verità) hanno frainteso le istruzioni. Specifichiamo che: 1) Il Super Quiz è da considerare globalmente: ciò significa che chi lo risolve interamente ed esattamente acquisisce il punteggio relativo; chi si ferma alla prima o alla seconda sequenza di lettere non guadagna alcun punto. 2)Come si affermava nelle istruzioni (e ci scusiamo con quelle persone per le quali sono risultate evidentemente poco chiare) la caratteristica del gioco è la collaborazione "consecutiva" delle serie di lettere date nello schema predisposto. Questo significa che nella ricerca della soluzione la parola precedente condiziona l'inserimento della susseguente, e cioè che le tre serie di lettere date si collocano in una successione che le vede intersecate tra loro. Non sono quindi valide soluzioni che prevedono la collocazione delle tre sequenze date in posizioni distanti e staccate tra loro. Che senso avrebbe infatti insistere sull'inserimento "consecutivo" delle sequenze, se esse non si condizionano affatto l'un l'altra?.
La soluzione esatta del Super Quiz di novembre era la seguente:
Con la prima sequenza:

C-N 12 = SENSORIALE	P. 48
+ ORE	3
+ AC	2
+ RO	2
	55

con la seconda sequenza:

D 3-12 = SOLITUDINE	P. 44

con la terza sequenza:

C-N 4 = SOLLAZZARE	P. 68
+ ALT	4
	72

Totale del punteggio del Super Quiz: 171. Sette giocatori hanno trovato anche una seconda soluzione, in verità molto interessante (a testimonianza del fatto che centinaia di "cervelli" valgono molto più di uno solo, e che il gioco è bello proprio perchè offre svolte inattese). Eccola: C-N 12 = SENSORIALE; D 3-12 = SPONDILITE; C-N 4 = SPAZZOLARE. La spondilite, come è noto, non è un colpo segreto dei giocatori di biliardo ma un processo infiammatorio delle vertebre. Termine medico? Termine scientifico? In coscienza, no. Sarebbe come non accettare "influenza", "raffreddore" o "reumatismo". Valida quindi la soluzione, che ha il solo "difetto" di valere solo 155 punti. C'è poi, naturalmente, l'eccezione che ci costringe a perfezionare il regolamento. La Maria Giulia Battaglia, "maestra" di scarabeo e quarta classificata al campionato italiano 1981, ci ha infatti inviato tutte e due le soluzioni valide. Che fare, anche in previsione di altre sortite future? Bene, varrà questa regola: nel caso di più soluzioni valide che si sviluppino con parole differenti in parti differenti della griglia, al giocatore sarà attribuita la somma dei punteggi relativi. Nel caso di soluzioni che, anche utilizzando parole differenti, si sovrappongano anche per una sola parola, sarà attribuito il solo punteggio della soluzione di maggior valore (è il caso di Maria Giulia). Nel dubbio, come sempre, telefonare allo 02/719320.

Mese di dicembre

1 schema:

B 7-17 = FORMIDABILE	P. 64
+ FO	13
+ RT	2
+ MI	4
+ BO	5
+ IL	6
+ LODE	16
	110

E 4-13 = MISERABILE	P. 60
+ EREMI	12
+ ORARI	6
	78

H 6-17 = MIRABILMENTE	P. 26
+ BO	8
+ FILANDA	27
+ OLI	4
+ RM	3
+ TT	4
+ EE	2
	75

O 3-12 = IMBRIGLIARE	P. 76
+ IS	2
	78

A-N 2 = RIMBECILLITE	P. 44
+ IM	3
+ GB	8
+ NE	5
+ IO	4
+ LSA	5
	69

2 schema:

B 5-14 = MARCIATORE	P. 15
+ PR	6
+ AC	2
+ CI	6
+ AT	4
+ TO	2
+ OR	3
	38

B 5-14 = MATRIARCHE	P. 21
+ PT	6
+ AR	2
+ CI	6
+ AR	4
+ TC	2
+ OM	10
	51

G 6-14 = MERETRICE	P. 14
+ MI	3
+ ET	2
+ ERA	4
	23

2 E-P = CREMATORIO	P. 15
+ IM	3
+ TO	3
+ ODI	8
+ ROSSO	10
+ IS	2
	41

17 A-P = MITRAGLIATRICE	P. 189
+ SM	9
+ RT	2
+ BAR	6
+ PG	7
+ TI	2
	215

Super Quiz:

Con la prima sequenza di lettere erano possibili differenti soluzioni, ad esempio: D 6-17 = SCHIERAMENTI. La via esatta, tuttavia, consiste nel comportarsi esattamente come in partita e utilizzare l'H di cui si dispone per prelevare lo Scarabeo di CHIUSO (I 8-13).
A questo punto le possibilità sono ancora numerose, ad esempio: F 3-12 = MENTITORE, oppure 0 3-12 = ROZZAMENTE. Proprio quest'ultima è la parola esatta e vale 55 punti. La seconda sequenza origina invece 3 F-Q = ASSESTARSI, pari a 36 punti, sigle comprese. La terza serie, infine, richiede anch'essa un pizzico di malizia. La Z, infatti, serve per sottrarre uno scarabeo a ROZZAMENTE e formare così Q 3-12 = INVALIDATO, punteggio 59, sigle comprese. Risultato finale un gruzzolo di 150 punti. Facile vero?

Questo abbonamento ve lo raccomandiamo!!!



Le Poste non funzionano come dovrebbero. Lo sanno tutti, anche gli abbonati che spesso, nell'anno trascorso, non hanno ricevuto Pergioco con la puntualità che loro e noi avremmo voluto. E allora? E allora, accanto all'abbonamento ordinario che, con una sfida al carovita manteniamo allo stesso prezzo di dodici mesi fa, proponiamo una soluzione estremamente più rapida: l'abbonamento "raccomandato". Adatto soprattutto ai lettori che intendono partecipare alle gare ed ai tornei (ma anche a tutti coloro che vogliono riceverci nella forma più rapida) questo tipo di abbonamento offre, con un minimo aggravio di spesa, anche la assoluta certezza di ricezione. Sia gli abbonati ordinari che quelli "raccomandati" continueranno ad entrare a far parte di diritto del Pergioco Club, usufruendo di tutti i vantaggi offerti dalla tessera di Socio.



DESIDERO SOTTOSCRIVERE N. .... ABBONAMENTI NELLE FORME SOTTOINDICATE

☐ ORDINARIO L. 25.000 ....

COGNOME NOME | INDIRIZZO | CAP | PROVINCIA

☐ RACCOMANDATO L. 28.500 ....

COGNOME NOME | INDIRIZO | CAP | PROVINCIA

☐ DONO RACCOMANDATO / ORDINARIO L. ....

COGNOME NOME | INDIRIZZO | CAP | PROVINCIA

FORMA DI PAGAMENTO: ☐ ASSEGNO ☐ VAGLIA ☐ CONTO CORRENTE POSTALE N° 14463202

DECORRENZA DAL MESE DI .... TOTALE LIRE ....

SOTTOSCRITTO DA ....FIRMA .... TEL......................

INVIARE A PERGIOCO SRL - UFFICIO ABBONAMENTI - VIA VISCONTI D'ARAGONA 15 - 20133 MILANO

Giocare c

ALLA GRA DELL'ANA

Avete mai prov le lettere del vostro nome Le scoperte sono s e spesso, se applicate a n rivelano straordinari

di Giusepp

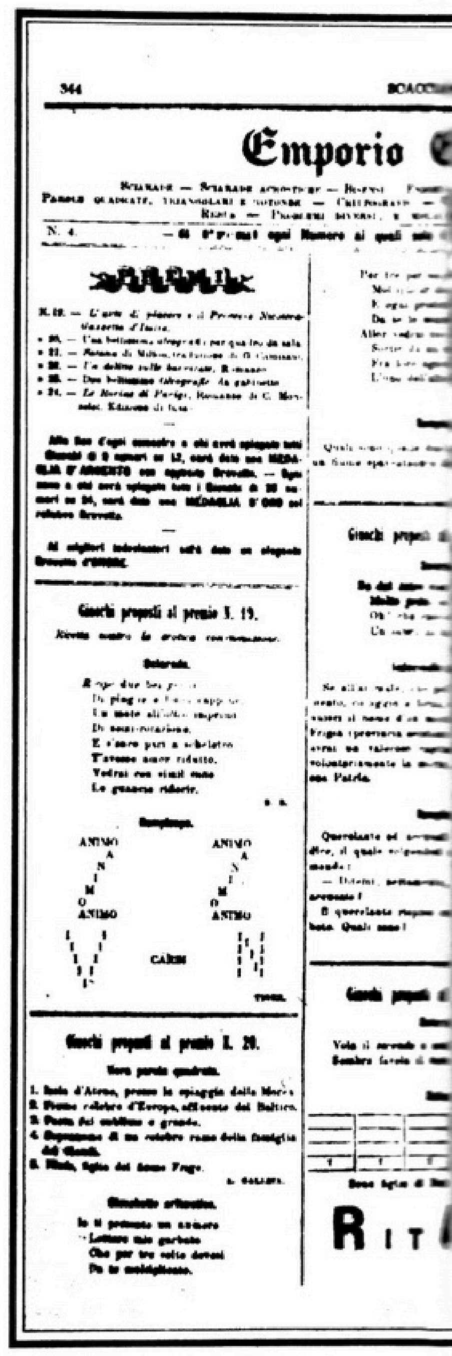
Scoprire che una o più parole, lontane fra loro come significato, sono formate dalle stesse lettere (ovviamente, in posizioni differenti), e quindi sono l'una l'anagramma dell'altra o delle altre, dà un sottile senso di piacere a chi sa apprezzare i sortilegi della linguistica divertente. D'altra parte, le lettere del nostro alfabeto sono 21 e un fatto del genere rientra nel calcolo delle probabilità: semmai, dovremmo stupire in misura oltremodo maggiore di fronte al prodigio di tante stupende melodie create con l'ausilio di solo sette note musicali.
Ciononostante, l'accorgersi che CENTENARIO equivale anagrammaticamente a CANTONIERE, che le PATRONESSE si possono tramutare in un PROSSENETA e che la DISATTENZIONE è tutt'uno con la TENDENZIOSITA' fa sempre effetto. Analogamente per le frasi, specie se tra la prima combinazione *(programma)* e la seconda *(anagramma)* esiste una *consecutio* logica. Eccone qualche esempio: L'ALDILA' MISTERIOSO = ASSILLO DEI MORTALI; GIROLAMO SAVONAROLA = SALIVA AL ROGO ROMANO; BENEDETTO CAIROLI = EROE CINTO DI BELTA'; IL BIANCO, IL ROSSO E IL VERDE = I BRANI DE L'EROICO VESSILLO.
L'autore di questo articolo anagrammò più volte, in occasione di un congresso enigmistico tenuto a Orvieto qualche anno fa, il primo verso di un sonetto dannunziano sulla città del Duomo,ottenendo in complesso l'ottava seguente:

UMAN PRODIGIO
DELL'ARTIER DA SIENA,
DEL SANGUINAR DI DIO
E' PRIMO ALTARE,
LA MAGION DONDE
ARRIDE SPIRITUALE
D'ANGELI PII, D'AMORE
ARALDI, UN SERTO
E UN'IDEA DI LINDOR
SPARGE AI MORTALI,
MENTRE L'AURORA
SPLENDIDA DI GIOIA
LANGUIDAMENTE AL DI'
RORIDO SI APRE
E DALL'INSIGNE DUOMO
PARTE, IRRADIA
MALIARDO UN GRANDE
SPIRITO IDEALE.

Il secondo verso si riferisce naturalmente al miracolo di Bolsena, dell'ostia sanguinante, in seguito al quale venne costruito il Duomo orvietano.
Quando ancora l'Austria era padrona di Trieste, un gruppo di enigmisti si era raccolto sotto il titolo di REGNO DELL'AMBIGUO, che ben si attagliava alla loro professione di cultori dei giochi basati sull'equivoco verbale. Niente di sospetto, dunque, agli occhi della imperial-reale polizia: eppure quel titolo era un indovinato anagramma del più glorioso dei nostri irredentisti, Guglielmo Oberdan. Nè più occhiuto il censore austriaco si era dimostrato allorchè, leggendo una canzone di Giovanni Prati dedicata a una sua immaginaria donna del cuore, di nome ATILIA, non era stato colto dal sospetto che si trattase dell'anagramma di ben altra amante: l'ITALIA.
Per pura piaggeria, invece, i Veneziani del XVII secolo trassero dal nome del loro doge GIOVANNI CORNARO la definizione RARO NON GIA', UNICO; così come i Romani, all'avvento al soglio pontificio di Barnaba CHIARAMONTI come Pio VII, innalzarono archi trionfali anagrammandone il cognome in CHINATI, ROMA!
Facile e divertente, è invece, al tempo di Leone XIII, famoso per la predilezione per gli gnocchi ben conditi, la pasquinata anagrammatica GIOACCHINO PECCI = CACIO PEI GNOCCHI.
Pasquino, da parte sua, non risparmiò nessuno, nella sua satira dissacratrice: per lui BONAPARTE corrispose a PANE RUBATO, mentre per il Belli i CARDINALI erano LADRI CANI.
Ma non tutti gli anagrammi, in passato, furono perfetti. Omettere o aggiungere una lettera non parve difetto grave agli acrobati dell'anagrammismo: per cui due sommi enigmisti, il fiorentino ANTONIO MALATESTI (1610 - 1672) e il lucchese LEONE SANTUCCI (1636 - 1724), divennero imperfettamente AMOSTANTE LATONI (con la perdita di una I) e CATON L'UTICENSE (con l'aggiunta di una T). Questi "anagrammoidi" sono oggi rifiutati da chi opera sulle parole con un'abilità pari a quella dei chirurghi che cambiano il viso alle persone.
Peccato soltanto che, a differenza dei *calembours*, basati su cambi di lettere o su assonanze, e pertanto subito percettibili nel corso di una conversazione, gli anagrammi non possono essere gustati se non in forma scritta.
A questo proposito, estremamente chiara e divertente risulta l'epigrafe assegnata a un mediconzolo di dubbia scienza, vittima a sua volta della medicina:

A TE PRIA
TERAPIA
TI PAREA
ARTE PIA
E, PIRATA
PARI A TE,
TERAPIA
RAPIA TE

In tempi più recenti taluni si divertono a "sondare" anagrammaticamente il nome e cognome di personaggi alla ribalta, per radiografarne (o psicanalizzarne?) l'intimo. ANGELA MERLIN è stata applaudita come colei che GRAN MALE LENI'; GIULIO ANDREOTTI propone il dilemma se sia INUTILE O GRADITO; PIETRO INGRAO, secondo le previsioni di un antagonista, PERIRA' IGNOTO; MICHELE SINDONA ha un'INDOLE MESCHINA; ANTONELLO TROMBADORI risulta un NOTO ARDITO NELL'OMBRA; ANTONIO BISAGLIA - ma forse anche qui è un avversario che parla - SI NOTO' IN ALBAGIA; ARNALDO FORLANI per nostra fortuna NON FARA' IL LADRO; SANDRO PERTINI ammette: SI', INTENDO SPARLARE. Ma forse il più riuscito anagramma in campo politico è quello riguardante AMINTORE FANFANI e che dà AFFANNI MONETARI.
Il giochetto appare meno elaborato allorquando il personaggio si ... parafrasa da sè, alla ricerca di uno pseudonimo in cui i propri "lineamenti" anagrafici si perdono del tutto.
FRANÇOIS RABELAIS si firmò anagrammaticamente

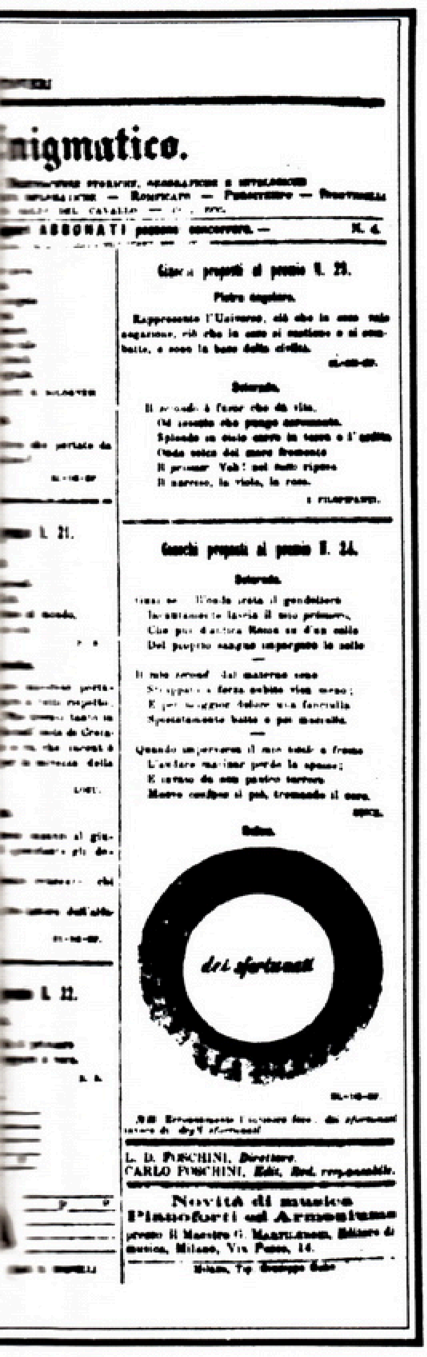

Emporio
Giuochi proposti al premio N. 19.
Giuochi proposti al premio N. 20.

... le parole

...NDE FIERA ...GRAMMA

...to a utilizzare ...er ricavare altre parole? ...esso sorprendenti ...ni di personaggi celebri, ... possibilità ironiche

... Aldo Rossi


...nigmatico.

Giuochi proposti al premio N. 23.

Giuochi proposti al premio N. 24.

L. D. FISCHINI, Direttore.
CARLO FISCHINI, Edit. Resp. responsabile.

Novità di musica Pianoforti ed Armonium

ALCOFIBRAS NASIER; LORENZO LIPPI pubblicò il suo "Malmantile racquistato" con il nome di PERLONE ZIPOLI; FELICE CAVALLOTTI e SALVATORE FARINA scrivevano lavoretti enigmistici sotto le mentite spoglie di FALCO ATTEVICELLI e di ARISTOFANE LARVA; le "Veglie" di NERI (TANFUCIO) sono in realtà di RENATO FUCINI; TRILUSSA fu Carlo Alberto SALUSTRI.

Una logica domanda, a questo punto è: quanti sono (o possono essere) gli anagrammi della lingua italiana? Impossibile rispondere con una cifra esatta, anche se tre rispettabili signori (Mario Villa, Renzo Segre e Gianni Colombo) si sono divertiti a elencarne, in un recente repertorio in due volumi, migliaia e migliaia, da due a 18 lettere (l'ultimo è: ANTICOSTITUZIONALI = INCOSTITUZIONALITA'). Più agevole dire qual è l'anagramma che consente il maggior numero di combinazioni. Pare sia - come abbiamo anticipato in un precedente articolo - la parola CRONISTA, suscettibile di ben 53 versioni a senso compiuto (CORNISTA, CRASTINO, CRISANTO, CROSTINA, INCASTRO, NICASTRO, SCARNITO, SCARTINO, SCORNATI, ecc. ecc.).
Ma la sfida rimane aperta. Per fortuna ogni lingua si arrichisce continuamente di neologismi e assorbe parole straniere alle quali manca il giusto equivalente. C'è, dunque, speranza per tutti di entrare nel Guinness dei primati per un vocabolo che consenta di battere anagrammaticamente il precedente record.
C'è poi da fare un giochetto divertente: prendere il proprio nome e cognome e cercare di sovvertire l'ordine delle lettere, fino a trovare una parola, una frase, un motto che in un certo senso dipingano l'interessato. Però, nessuna licenza! Debbono essere usate *tutte* le lettere, senza soppressioni e senza aggiunte arbitrarie. Se poi la cosa non riesce, non c'è affatto da sgomentarsi: rimane sempre valido il ricorso allo psicanalista.

Un altro consiglio: se l'anagramma si rivela in forma di premonizione, non dategli troppo credito. I due soli drammatici esempi in materia (PAOLO PEREGRINI, che dopo essersi ànagrammato PERIRO' IN PELAGO annegò effettivamente nelle acque di Venezia; e TOMMASO EBERSPACHER che si definì OMBRA MESTA CHE SPERO' e, nel luglio del 1913, si tolse la vita dopo aver composto il suo ultimo enigma sulla "rivoltella") non fanno testo. L'anagramma è un sorridente gioco di specchi e non vuole essere listato a lutto.

Così come l'abbiamo trattato fino a questo momento, l'anagramma può sembrare un materiale inerte, capace di soddisfare soltanto i palati di chi trova godimento nella linguistica divertente.

Ma esso può sorprendentemente vivificarsi quando si presta a fare da supporto a un gioco enigmistico. L'enigmistica moderna, come si sa, svolge equivocamente dei temi fittizi, nascondendo quelli reali sotto una cortina di bisensi, di omonimi, di metafore, di immagini traslate: al solutore tocca il compito di rimuovere il velo dell'apparenza per mettere allo scoperto la verità sottostante.

Un esempio del *Dragomanno* (dr. Domenico Capezzuoli) sulla combinazione PECCATORI = PRETACCIO. In esso sembra che l'autore parli sinceramente (come annunciato dal titolo) dei medici poco abili: nella realtà, il suo gioco svolge nei primi due versi la parola PECCATORI, negli altri due la parola PRETACCIO. Ma leggiamolo:

I MEDICI
Vorrei mandarli al diavolo,
perchè d'errori ne commetton, altrochè!
Io, che per loro mi son messo in cura, mi sento peggiorato
addirittura.

La prima parte è evidentissima; nella seconda, da notare quel "messo in uale spetta la "cura" dei suoi parrocchiani. Il "peggiorato" suggerisce il peggiorativo della cura" che allude al curato, al qparola "prete", che diventa pertanto "pretaccio".
Altro superbo esempio, questo di *Trajano* (Dante Agostinelli) sulla frase anagrammata GENERO CATTIVO = EVENTO TRAGICO. Come anche i profani avranno ormai appreso, il gioco finge di svolgere il tema proposto dal titolo, ma nella prima metà del componimento nasconde sotto sotto la prima combinazione, nei restanti versi la seconda:

HO SMESSO IL GIACCONE
DA MONTAGNA
Se l'è preso mia figlia. A me è
un po' stretto, ma è buona
lana e poi che ha dentro il
pelo, d'imbruttirmi la vita ha
il sol difetto.
Ne occorre -accidentaccio!-
uno che spopola, nel caso che
si parta all'improvviso per il
Gran Paradiso.

Qui le spiegazioni si fanno un po' più difficili, anche se la partenza è chiarissima: "Se l'è preso mia figlia" e difatti è diventato mio genero. "A me è un po' stretto" vale per "mi è congiunto" (non parente stretto); "buona lana" si dice di chi invece non è uno stinco di santo, uno insomma che "ha dentro nel cuore (nella coscienza) il pelo". Questo genero cattivo insomma mi imbruttisce la "vita", che nel senso reale è l 'esistenza, mentre nel caso del giaccone è la cintola.

Passiamo alla seconda combinazione (EVENTO TRAGICO). Ce la suggerisce quell' "accidentaccio!", che sembrerebbe una semplice esclamazione; quel verbo "spopola", che finge di significare "fa figura, stupisce" mentre conserva il suo vero significato di "toglie di mezzo, uccide". E infatti la chiusa cita il "Gran Paradiso", che per un amante della montagna è una vetta ideale, per chi muore un approdo nell'aldilà.
Due ottimi lavori che rivelano, oltretutto, una sottile malizia nella scelta degli anagrammi. Chi in effetti può negare che a un PRETACCIO corrispondano dei PECCATORI, e che un GENERO CATTIVO costituisca qualche volta un EVENTO TRAGICO?

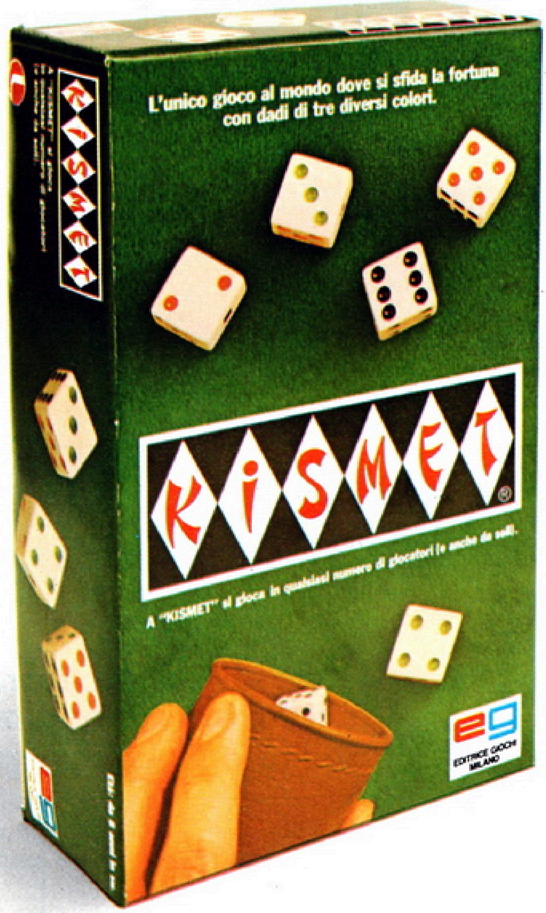
PER UN ATTACCO IDEALE

In teoria l'ape non potrebbe volare. Ma vola. In teoria nel gioco...

di Gabriele Paludi

Da quando la roulette ha iniziato a girare fino ad oggi, innumerevoli sono stati i tentativi fatti da tantissimi illustri sconosciuti ed anche da qualche noto uomo di scienza per individuare un modo di giocare capace di assicurare al giocatore delle vincite infallibili.
Come abbiamo avuto modo di evidenziare nei precedenti articoli il gioco della roulette (come del resto tutti gli altri giochi da Casino) è congegnato in modo da garantire al banco un vantaggio matematico costante nel tempo; vantaggio che non può essere in alcun modo eliminato.
Gli studiosi del calcolo delle probabilità, nel sottolineare tale dato di fatto, fanno osservare che non si potrà mai elaborare una tecnica di gioco capace di annullare il vantaggio matematico del banco, ma coloro che si accostano ai giochi da Casino con la mentalità dello speculatore piuttosto che con quella del giocatore manifestano seri dubbi in proposito e continuano a concepire formule di gioco, a volte semplici ed altre volte molto complesse, che dovrebbero risultare efficaci a battere il banco.
Essi, ad esempio, dicono: E' scientificamente dimostrato, per mezzo di calcoli teorici e di esperimenti nella galleria del vento, che *l'ape non può volare,* data la sproporzione esistente tra il suo peso e le dimensioni delle ali; ma, come tutti sanno, l'ape non conosce queste conclusioni scientifiche e vola tranquillamente oltre... a fare il miele. Perchè dunque non dovrebbe esistere anche nel campo dei giochi d'azzardo un'ape, cioè un sistema di gioco capace di smentire ogni sia pur indiscutibile conclusione scientifica?
I sostenitori di tale tesi, per rafforzare le loro convinzioni, ricordano il fatto che sia per il gioco del *trente et quarante* che per il gioco del *black jack,* gli studi hanno permesso di mettere a punto delle strategie di gioco capaci di dare al giocatore la certezza di vincere a lungo andare.
Il calcolo ha quindi già vinto il gioco, realizzando una profezia che si dice sia stata fatta da Napoleone e anche se non si dovesse in futuro realizzare alcun progetto in proposito, resterebbe comunque dimostrato che non sempre alle corrette argomentazioni scientifiche corrisponde una realtà ineluttabile.
Anche in un gioco d'azzardo può esserci un punto debole che, se individuato, può essere vantaggiosamente sfruttato dai giocatori.
Sono stati versati fiumi di inchiostro e spesi immensi, fulgidi tesori di intelligenza per elaborare delle combinazioni sistemistiche in grado di risolvere definitivamente il problema di trovare un ideale modo di giocare, ovvero quell'*attacco ideale* vagheggiato da tutti i giocatori sistemisti. Ma, quali caratteristiche dovrebbe avere tale attacco?
Com'è noto, ogni volta che si effettua una puntata, si hanno delle probabilità favorevoli che si contrappongono a delle probabilità sfavorevoli perfettamente determinabili a priori.
Se, ad esempio, si effettua una puntata sul rosso della roulette, si hanno 18 probabilità di vincere il colpo contro 18 probabilità di perderlo, più una probabilità di perdere metà della posta puntata a causa dell'uscita dello zero.
Un attacco ideale sulle chances semplici dovrebbe dunque assicurare l'uscita della chance puntata almeno 19 volte su 37, in modo da poter pagare il mezzo pezzo in occasione

EDITRICE GIOCHI



Kismet

Nella ristretta famiglia dei giochi di dadi che sembrano tutti basati sulla fortuna, e non lo sono, Kismet occupa certo una posizione di particolare prestigio. A Kismet, infatti, non solo i numeri fatti coi dadi possono essere accoppiati in modo diverso per ottenere alterni risultati, ma i 5 dadi sono di colori diversi, cosicchè sopravvengono molteplici combinazioni che rendono il gioco ancora più affascinante e suggestivo.



Zig Zag

È un gioco di astuzia e di abilità, in cui il successo è in buona parte basato sul calcolo delle probabilità.
Quando i giocatori decidono il colore del gettone che desiderano pescare, per poter «mangiare» una pedina avversaria, occorre che stiano molto attenti a pescare dalla pila giusta, cioè da quella da cui sono stati scoperti meno gettoni di quel colore.

dell'uscita dello zero ed ottenere un mezzo pezzo di guadagno netto ogni 37 colpi. Per la realizzazione di questo ambizioso progetto, sono stati ideati numerosi tipi di *attacchi,* anche se, è bene sottolinearlo subito, nessuno di essi ha risolto il problema.

ATTACCO SULLA SORTANTE

Consiste nel giocare costantemente la chance dell'ultimo colpo uscito. Questo attacco, secondo coloro che lo propugnano, dovrebbe avere il vantaggio di far vincere tutte le serie dello stesso colore e quello del colore contrapposto.
Un giocatore di *sortante* giocherà ad esempio rosso subito dopo l'uscita di un colpo rosso e viceversa giocherà nero subito dopo l'uscita di un colpo nero.
Così facendo, egli vincerà tutti i colpi rossi meno i primi colpi di tutte le serie rosse. Egli giocherà rosso finchè il rosso vincerà e perderà il primo nero che segue ogni serie rossa.
Su 200.000 colpi egli assisterà all'uscita di 100.000 rossi e 100.000 neri. Giocando sempre ed esclusivamente il rosso dopo una prima apparizione di questo colore, tale ipotetico giocatore otterebbe i seguenti risultati:



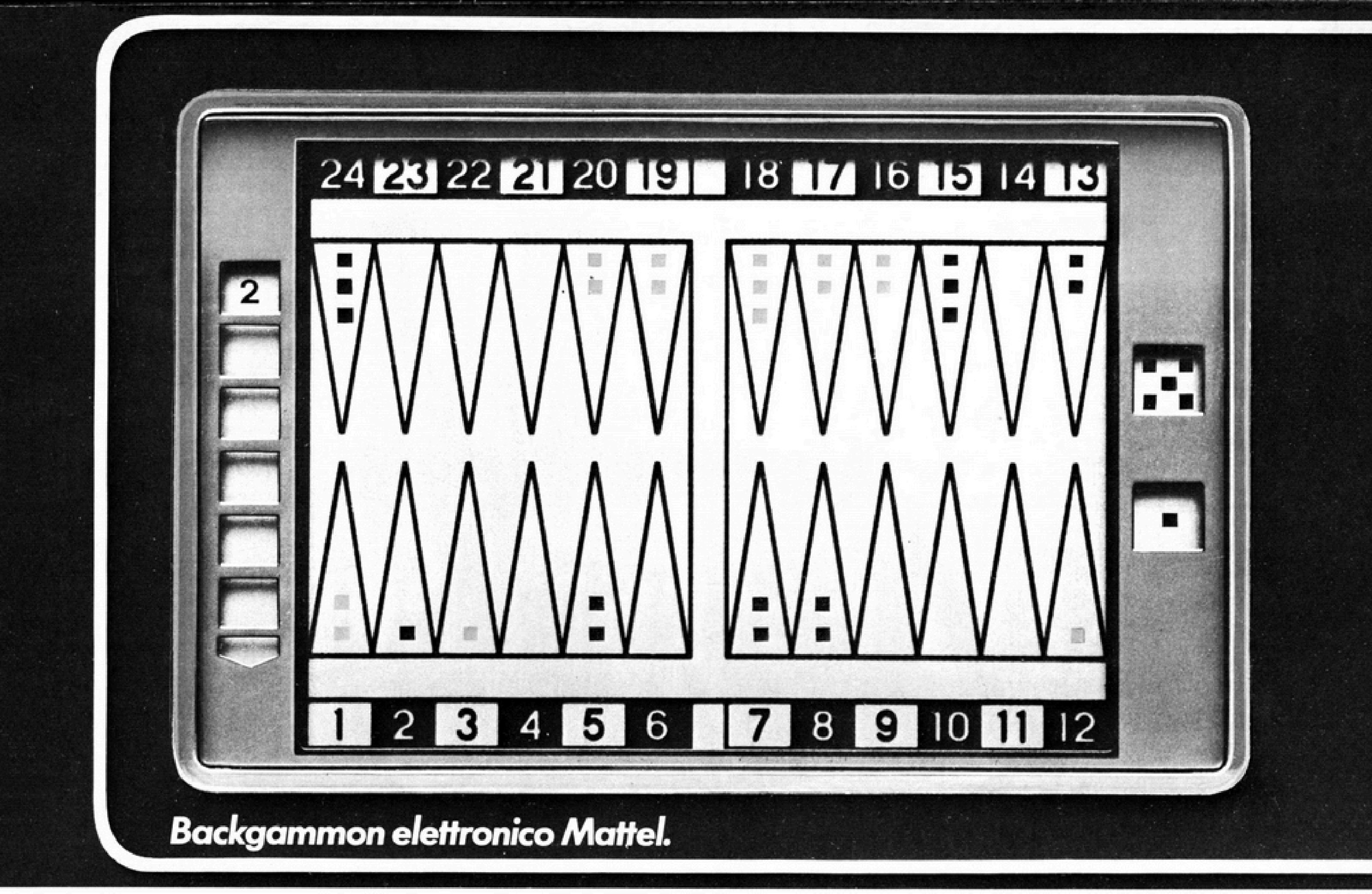
Serie di	Totale in 100.000 rossi	BILANCIO +	BILANCIO —
1	25.000		25.000
2	12.500	zero	
3	6.250	6.250	
4	3.125	6.250	
5	1.562,5	4.687,50	
6	781,25	3.125	
7	390,62	1.953,12	
8	195,31	1.171,86	
9	97,65	683,55	
10	48,82	390,56	
11	24,41	219,69	
12	12,20	122	
13	6,10	67,10	
14	3,05	36,60	
15	1,52	18,77	
superiori a 15	0,76	24,25	
Totali		+25.000	-25.000

E' dimostrato che il giocatore di sortante non ricava alla lunga alcun vantaggio da tale suo attacco perchè vince lo stesso numero di pezzi che perde ed inoltre perde 1.351 pezzi rappresentati dall'uscita di 2.702 zeri in 100.000 colpi. Lo stesso risultato otterrebbe un giocatore che volesse giocare la *sortante* sul nero o la *sortante tout court,* cioè il colore dell'ultimo colpo uscito.

ATTACCO SULL'AVANT-DERNIERE

Consiste nel giocare costantemente la chance del penultimo colpo uscito. I fautori di questo attacco ragionano così: giocando la *sortante* non posso vincere i 25.000 colpi isolati di rosso ed i 25.000 colpi isolati di nero, mentre con *l'avant-dernière* posso vincere questi 50.000 colpi. Questo ragionamento a prima vista impeccabile appare però ad una attenta analisi completamente errato. Giocando ad esempio l'*avant-dernière* sul rosso, le 25.000 serie di 1 rosso sono precedute da un solo nero o da più neri. Siccome la proporzione tra l'uscita di queste serie è perfettamente identica, si avranno 12.500 pezzi di vincita quando la serie di 1 rosso è preceduta da un solo nero, mentre si avranno 12.500 pezzi di perdita quando la serie di 1 rosso è preceduta da almeno due neri.
Il risultato finale derivante dall'attacco dell'*avant dernière* sul rosso è quindi zero e non di 50.000 pezzi di vincita come apparentemente si poteva ipotizzare.

Per quanto riguarda le serie di 2, esse fanno vincere la prima posta quando sono precedute da una serie di 1 nero e fanno perdere questa prima posta quando sono precedute da una serie di 2 o superiore a 2. Siccome la proporzione esistente tra le due possibilità è assolutamente uguale il primo colpo di una serie di 2 rossi sarà in metà delle occasioni vinto ed in altrettante occasioni perso, cioè zero. Il secondo colpo di una serie di 2 rossi sarà sempre perdente perchè una serie di 2 rossi è necessariamente preceduta da almeno un nero. Ciò causa una perdita di 12.500 pezzi su 100.000.
Per la serie di 3 il risultato finale è di parità tra pezzi vinti e pezzi persi nelle varie occasioni, mentre per le serie superiori si avranno sempre delle vincite, per complessivi 12.500 pezzi. Il che riporta la situazione totale alla parità: 12.500 pezzi di perdita determinati dall'uscita delle serie di 2 contro 12.500 pezzi di vincita delle serie di 4 e superiori. In più c'è sempre da tener presente la perdita derivante dall'uscita dello 0 che è di 1.351 pezzi su 100.000 colpi.
Ovviamente, anche applicando l'*avant-dernière* sul nero la situazione sarebbe esattamente identica a quella già analizzata per il rosso e lo stesso risultato si avrebbe anche applicando contemporaneamente l'*avant-dernière* su due chances contrapposte.
Esistono diversi altri *attacchi,* ma tutti inevitabilmente conducono, se si analizzano attentamente, ad uno stesso risultato: *parità assoluta tra colpi vinti e colpi persi e quindi, in concreto, perdita reale sulle chances semplice di 1/2 pezzo ogni 37 colpi derivante dall'uscita dello zero.*
Sarà bene pertanto ricordare che un attacco vale l'altro e da essi sicuramente il giocatore che non si lascia ingannare dalle apparenze non si aspetterà di trarne effettivi benefici.



"Con la corsa all'indietro riesco sempre a vincere."

Gioco di posizione, corsa all'indietro... con il computer del Backgammon elettronico Mattel potete usare qualsiasi tattica.

Voi scegliete il livello di abilità giusto per voi - ce ne sono ben sei - e il computer è subito pronto ad accettare la vostra sfida.

Se siete ancora agli inizi, il computer vi stimolerà a diventare sempre più bravi. Per imparare basta osservare le sue mosse e la sua strategia.

E poi, per rendere la partita più viva ed emozionante, potete giocare anche con il dado del raddoppio.

Dietro un computer così perfetto c'è la tecnologia d'avanguardia Mattel, la stessa che ha creato anche altri giochi entusiasmanti come gli Scacchi, il Ramino e il divertente Arruffacervelli che vi sfida su giochi di parole e numeri.



Tutti i giochi elettronici Mattel sono garantiti.



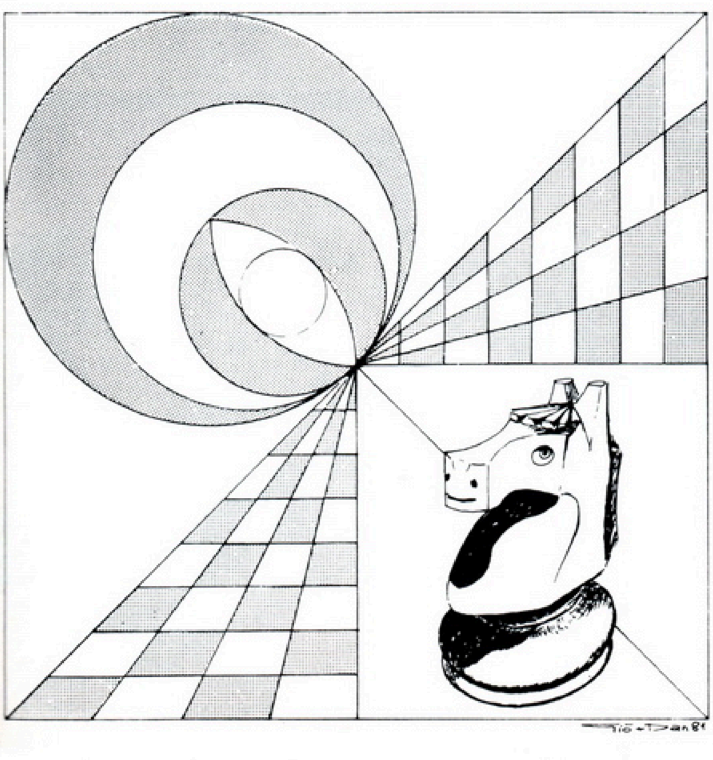
MATTEL ®

Alta tecnologia, alto divertimento.

BWA

SCACCOMUNICARE PER TROVARSI

Hanno partecipato in sessanta a "Scaccomunicare", il primo torneo di scacchi per vedenti e non vedenti, promosso nel periodo delle feste natalizie da l'Arcimatto (rivista del Circolo Scacchi Bovisa di Milano) e organizzato dal Circolo Farmitalia Carlo Erba, in collaborazione con l'Associazione Scacchisti Ciechi Italiani e con il Circolo Filologico.
La manifestazione ha di fatto inaugurato l'attività di Scaccorama '82, un programma "a tre dimensioni" (tecnica, creativa e umana), con due importanti obiettivi dichiarati: rendere possibile una conoscenza del mondo dei non vedenti presso gli appassionati di scacchi, utilizzando il comune interesse per il gioco; consentire un aiuto operativo secondo le indicazioni che verranno dai soci dell'Associazione Scacchisti Ciechi Italiani, per una più facile realizzazione dei loro progetti o di progetti comuni.
"Questa prima manifestazione - dice Giovanni Pesatori, uno degli animatori dell'iniziativa - ha ottenuto un successo lusinghiero. Ora attendiamo circoli che, in ogni parte d'Italia, si offrano ad organizzare, insieme a noi, altri "Scaccomunicare" nel corso dell'anno". Ma gli obiettivi sono anche altri: la raccolta e il coordinamento, ad esempio, di informazioni, aiuti, studi, disponibilità per scambi tra vedenti e non vedenti, lavorando assieme e combinando le rispettive abilità e capacità.
Tutte le persone e i circoli interessati al programma di Scaccorama '82 possono rivolgersi a:
L'Arcimatto, rivista del Circolo Scacchi Bovisa, Via Mercantini 15, 20158 Milano, tel.: 02/370332. Qui ha sede la segreteria e il coordinamento delle iniziative. Chiedere di Giovanni Pesatori o di Maurizio Mascheroni (dal martedì al venerdì, dalle ore 20.00 alle 23.00);
Associazione Scacchisti Ciechi Italiani, Via Bellezza, 16, 20136 Milano, tel.:8822 (chiedere di Aldo Fracas) oppure 62671 (chiedere di Antonio Vismara);
Circolo Farmitalia Carlo Erba, Via C. Imbonati 18, 20158 Milano, tel.:6995 int. 854. Chiedere della Sezione Scacchi (Alessandro Andreoni);
Circolo Filologico Milanese, Via Clerici 10, 20121 Milano tel.: 800689.
Chiedere di Marco Iudicello (sabato mattina dalle 10.00 alle 13.00).



BACKGAMMON NEWS

NOTIZIARIO DELLA BEA
ASSOCIAZIONE EUROPEA BACKGAMMON

CAMPIONATO SVIZZERO BACKGAMMON A ST. MORITZ

Con ammirevole anticipo che tutti gli organizzatori dovrebbero prendere ad esempio ci sono stati comunicati le date ed il programma del Torneo di Backgammon di St. Moritz. Siamo così in grado di annunciarlo in tempo utile, cosa che non ci è stata possibile per i recenti Tornei di Ginevra e di Valencia che ci sono stati comunicati troppo tardi. Il torneo di St. Moritz avrà luogo come sempre nel prestigioso Hotel Palace dall'11 Marzo 1982 (attenzione è un giovedì) a domenica 14 Marzo 1982 per due categorie di giocatori: Championship con un'iscrizione di 500 franchi svizzeri e intermediate con un'iscrizione di 100; si terrà anche un Jackpot limitato a 32 giocatori con un'iscrizione di 1500 Franchi svizzeri. Tutte le quote di iscrizione (100%) saranno ritornate in premi in denaro ai vincitori, finalisti e semi-finalisti. Il Palace Hotel mette a disposizione 21 trofei. Saranno valide le regole di Torneo MERIT. A proposito di premi in denaro e di trofei dobbiamo spendere due parole: lamentele ci sono giunte, a nostro parere più che giustificate, in quanto in recenti tornei non si è provveduto a pubblicare, il giorno successivo all'inizio, l'ammontare dei premi in denaro e quali coppe dovevano essere assegnate ai vari vincitori e finalisti. Al torneo di St.Moritz ciò è sempre stato fatto e sicuramente i correttissimi Direttori di Gara ROBERT PERRY e JAMES BALLIE' lo faranno anche quest'anno. Un'altra raccomandazione che ci perviene dai giocatori è quella della scrupolosa osservanza della regola dei sorteggi pubblici per ogni torneo: principale, consolazione, last-chance, Jackpot. Giriamo questa raccomandazione a tutti i Direttori di Gara, al fine di evitare voci di preferenze nei sorteggi; ripetiamo"voci" che però è facile eliminare con dei sorteggi corretti. Ma ritorniamo al Torneo: le iscrizioni si accettano a partire dalle ore 15 sino alle ore 18 di giovedì 11 marzo 1982; alle 19 è previsto un cocktail party seguito dal Gala-dinner. Si comincia a giocare alle 22,30.
Venerdì 12 marzo si ricomincerà a giocare alle 16; proseguirà il Torneo principale per campioni e intermediate e avrà inizio il Torneo Jackpot. Sabato 13 marzo sempre alle ore 16, si continuerà a giocare e avranno inizio i Tornei di Consolazione. Domenica 14 marzo si riprenderà a giocare alle 14,30 per le finali di ogni evento e per il Torneo di Last-Chance. Alle 20 è prevista la premiazione durante un cocktail-party. L'HOTEL PALACE offre a particolari condizioni per chi volesse fermarsi per sciare, 10 notti più ski-pass per 6 giorni più mezza pensione.

PROSSIMI TORNEI

La nostra opera di convinzione presso i Direttori di Gara per ricevere con anticipo le date dei Tornei sta dando i suoi frutti! Sia pure con le riserve del caso per eventuali variazioni o cancellazioni (sarà sempre prudente telefonare agli Hotel per conferma) vi forniamo l'elenco in nostro possesso:

11-12-13-14 Marzo 1982	-ST.MORITZ - Hotel Palace - Direttori ROBERT PERRY e JAMES BALLIE'
26-27-28 Marzo 1982	-CRANS SUR SIERRE - Hotel du Golf Direttore ROLAND B.JACOBER
7-8-9 Maggio 1982	-ST.TROPEZ - Hotel Byblos Direttore ROBERT PERRY
Giugno 1982	-DIVONNE LES BAINS - Hotel du Golf Direttore ROLAND B.JACOBER
Luglio 1982	-MONTECARLO - Campionato del Mondo Direttore LEWIS DEYONG
15-16-17 Ottobre 1982	-VENEZIA - Hotel Danieli e Ca' Vendramin Direttore LUIGI VILLA

Per quest'ultimo Torneo la Commissione Assessorile del Comune di VENEZIA ha ufficialmente approvato le date.

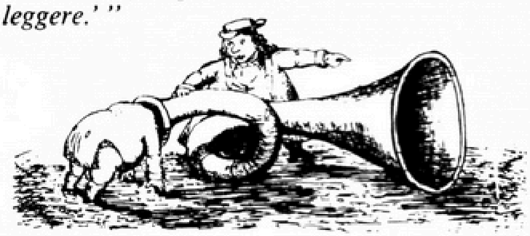
TORNEO A GSTAAD

Al momento di andare in macchina ci perviene notizia di un Torneo che si terrà all'Hotel Palace di GSTAAD dal 3 al 6 Marzo 1982. Gli interessati possono chiedere particolari direttamente all'Hotel o al Direttore del Torneo: James Ballié di BASILEA (tel. 004161/3802268).



GIOCO & LETTERATURA

Il 4 luglio 1862 Alice scese nel Paese delle Meraviglie.
Il 18 giugno 1868 Alice attraversò lo specchio.
Esseri umani che entrano nel mondo della fantasia sono poi sostituiti da 'fate' che entrano nella vita reale: con 'Sylvie and Bruno' (1889) e 'Sylvie and Bruno concluded' (1893) si chiude così questa circolarità di dentro e fuori.
Nella stanchezza e nella cattiva salute, un Lewis Carroll forse un pò troppo moralista riesce a ripresentarsi nella sua duplice personalità di matematico (dentro) e poeta (fuori).
Non a caso il brano che presentiamo riprende questa relazione: in senso topologico l'interno e l'esterno nei cosiddetti 'nastro di Moebius' e 'bottiglia di Klein'.
Non si tratta propriamente di un gioco, semmai di una giocosa (e letteraria) applicazione scientifica. Per un sano equilibrio della mente, come Carroll stesso scriveva pochi anni prima (Feeding the mind, 1884):
" 'Ma come l'avete trattata, questa vostra mente, negli ultimi tempi? Come l'avete nutrita? Ha un'aria pallida, e il polso è molto debole.'
'Be', dottore, ultimamente è stata un pò sregolata nel mangiare. Ieri le ho dato un sacco di canditi.'
'Canditi? Di che genere?'
'Be', erano dentro una scatola di rompicapi.'
'Ah, lo immaginavo. Allora, statemi bene a sentire; se continuate così le rovinerete tutti i denti, e vi ritroverete con un'indigestione mentale. Nei prossimi giorni dovete fare delle letture molto leggere.' "



Lady Muriel ci condusse al ben noto angolo ombroso dove erano già stati fatti i preparativi per il tè del pomeriggio, e mentre si recava in casa in cerca del Conte, ci sedemmo sulle sdraie e Mein Herr prese su il lavoro di Lady Muriel e lo esaminò attraverso i suoi grossi occhiali (un accessorio che lo rendeva così provocatoriamente simile al Professore). "Orlo a giorno ai fazzolettini da naso," disse pensieroso. "E' così che le gentildonne inglesi occupano il loro tempo?"

"E' una delle virtù nelle quali gli Uomini non hanno ancora superato le donne," dissi.

In quel momento tornò Lady Muriel accompagnata dal padre, e dopo che questi ebbe scambiato qualche parola con "Mein Herr" e fummo tutti serviti dei necessari "conforti umani", il nuovo venuto riprese l'argomento dei fazzoletti.

"Avete sentito parlare del Borsellino di Fortunatus, Milady?
Ah, così! La sorprenderebbe sapere che con due o tre di questi piccoli fazzoletti lei potrebbe confezionare, in poco tempo e senza fatica il Borsellino di Fortunatus?"

"Veramente?" replicò entusiasta Lady Muriel, mentre se ne metteva in grembo una pila e infilava l'ago. "La prego, mi dica come, Mein Herr! Ne farò subito uno prima di toccare un'altra goccia di tè."

"Per prima cosa," disse Mein Herr, impossessandosi di due fazzoletti che mise l'uno sull'altro, dispiegati, sollevandoli poi per i due pizzi, "per prima cosa bisogna unire questi angoli superiori, il destro col destro, il sinistro col sinistro, e l'apertura in mezzo sarà la *bocca* del Borsellino."

Occorsero pochi punti per eseguire le istruzioni. "Adesso, se cucio insieme gli altri tre lati," suggerì lei, "la borsa sarà bella e fatta."

"No Milady: i lati inferiori dovranno essere uniti per primi — ah, ma non così!" (mentre lei incominciava a cucirli). "Ne rovesci uno, e ne unisca l'angolo inferiore destro con quello inferiore sinistro dell'altro, e cucia insieme i lati inferiori in quella che si potrebbe chiamare la *maniera sbagliata* "

"Ho capito," disse Lady Muriel, mentre con mano esperta eseguiva gli ordini. "E il risultato è una borsa molto contorta, scomoda, sgradevole alla vista! Ma la *morale*è molto carina. Una ricchezza senza limiti si può ottenerla soltanto facendo le cose nella *maniera sbagliata!* E come riusciremo ad unire insieme queste misteriose — no, voglio dire, *questa* misteriosa apertura?" (rigirando più volte l'oggetto con aria curiosa). "Si, questa *è una* apertura. Credevo sulle prime che fossero *due*."

"Conoscete l'enigma dell'anello di carta?" disse Mein Herr rivolto al Conte, "dove si prende un foglio di carta e se ne uniscono le estremità, dopo averne rigirata una in modo che l'angolo *superiore* di una estremità combaci con l'angolo *inferiore* dell'altra?"

"L'ho visto fare appena ieri," replicò il Conte. "Muriel, mia cara, non l'hai fatto tu per divertire quei bambini che avevi invitato al tè?"

"Si, conosco quel trucco," disse Lady Muriel. "L'anello ha solo *una* superficie e un *unico* bordo. E' molto misterioso!"

"La *borsa* è esattamente così, non è vero?" suggerii io. "La superficie *esterna* di un lato non è forse in continuità con la superficie *interna* dell'altro?"

"Proprio così," esclamò lei. "Soltanto che non è ancora una borsa. Come chiuderemo quest'apertura, Mein Herr?"

"Così!" disse il vecchio in tono imperioso, prendendo la borsa e alzandosi in piedi nell'eccitamento della spiegazione. "Il contorno dell'apertura è formato dai *quattro* bordi dei fazzoletti e può seguirne ininterrottamente il tracciato tutt'intorno all'apertura, giù per il lato destro *di un* fazzoletto, su per il lato sinistro *dell'altro,* e poi giù per il lato sinistro *dell'uno* e su per il lato destro *dell'altro!*

"E' vero!" mormorò pensierosa Lady Muriel posando la testa sulla mano e guardando intensamente il vecchio. "Ed è la *prova* che c'è una *sola* apertura!"

Sembrava proprio una bambina intenta ad afferrare una lezione difficile e Mein Herr in quel momento era talmente simile al vecchio Professore che mi sentii del tutto stralunato: la sensazione "magica" mi avviluppava con tutta la sua forza, e fui quasi costretto a dire: "Lo capisci, Sylvie?" Mi frenai però a gran fatica e lasciai che il sogno (se sogno era) continuasse fino alla sua conclusione.

"Adesso, questo terzo fazzoletto," continuò Mein Herr, "ha anche lui quattro lati, dei quali possiamo seguire il tracciato tutto intorno; occorre soltanto unire i suoi quattro bordi ai bordi dell'apertura: la borsa è così completata e la sua superficie esterna..."

"Ho capito," interruppe con foga Lady Muriel; "la sua superficie esterna sarà in continuità con quella interna! Ma ci vorrà del tempo. La cucirò dopo il tè." Mise da parte la borsa e tornò alla sua tazza di tè. "Ma perché la chiama la borsa di Fortunatus, Mein Herr?"

L'amabile vecchio le rivolse un sorriso radioso che lo rendeva sempre più somigliante al Professore. "Non vede bambina mia —o dovrei dire Milady? Ogni cosa che è dentro la borsa è anche *fuori,* e tutto ciò che è *fuori* è *dentro*. Così, in quella piccola borsa avrà tutta la ricchezza del mondo!"

La sua discepola batté le mani in un impeto di gioia smodata. "Fra poco cucirò il terzo fazzoletto," disse, "ma non voglio rubarle il suo tempo provandoci ora. La prego, ci racconti qualche altra cosa meravigliosa!"

I NEGOZI "GIRAFFA"

Alessandria
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

Ancona
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

Bergamo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49

Biella - Vercelli
SERENO - GALANTINO
P.zza 1° Maggio, 1

Bologna
F.LLI ROSSI via D'Azeglio, 13/5

Brescia
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3

Cagliari
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO via Sonnino, 149

Casale Monferrato - Alessandria
RIPOSIO CLELIA via Roma, 181

Como
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI via Plinio, 11

Cortina d'Ampezzo - Belluno
LUTTERI GIOCATTOLI
Corso Italia, 123

Firenze
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R

Gallarate -Varese
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9

Genova
BABYLAND via Colombo, 58 R

Milano
E.N.A.R. viale Monza, 2
QUADRIGA c.so Magenta, 2
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14

Segrate-Milano
GIOCAGIO'
Residenza Portici Milano 2

Monza
INFERNO via Passerini, 7

Padova
LUTTERI GIOCHI via Vandelli, 7

Parma
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17

Roma
CASA MIA via Appia Nuova, 146
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
VE.BI. via Parigi, 7
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
MORGANTI viale Europa, 72
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
GIROTONDO
via de Pretis, 105
piazza Buenos Aires 11
via Libia, 223
via Frattina, 25



I negozi elencati in questa pagina praticano ai Soci del Pergioco Club il 10 per cento di sconto sugli acquisti e sono "raccomandati" da Pergioco per il livello di specializzazione nel settore dei giochi "intelligenti".
I lettori interessati ad aderire al Pergioco Club devono inviare il tagliando qui sotto pubblicato (o una fotocopia) allegando 5.000 lire in francobolli o in contanti.

via Cola di Rienzo, 191
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27

Sondrio
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3

Torino
GIOCAMI-HOBBYLAND
piazza Castello, 95
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

Treviso
NUOVO PARADISO
DEI BAMBINI via Calmaggiore, 7

Trieste
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3

Udine
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29

Vercelli
STILE
via Marsala, 85 (ang. via Dante)

Verona
GIOCARE p.tta Portichetti, 9

Vicenza
De BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13

Voghera-Pavia
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15

ALTRI NEGOZI

Aosta
MASTRO GEPPETTO
via Croce di Città, 73

Alessandria
GIOCO SCUOLA
via Mazzini, 36

Jesi-Ancona
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI corso Matteotti, 21

Bergamo
BIMBOLEGGE
BIMBOGIOCA via Borfuro 12/b

Como
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

Genova
SPORT E TOYS
"Models department" via Gramsci, 7

Grosseto
MIGLIORI LORETTA
via Damiano Chiesa, 32

Imola - Bologna
IL BILLO via S. Pier Grisolgo, 33

Ivrea - Torino
DIDATTICA PIU' via Arduino, 131

Livorno
PIERO SANTINI
via Marradi, 48

Latina
LIBRERIA WAY-IN
via Isonzo trav. Terziariol

Lugo di Romagna - Ravenna
SOGNO DEL BAMBINO
via F. Baracca, 72

Matera
PERGIOCO via Protospata, 45

Milano
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
FOCHI MODELS - via Durini, 5
LA GIOSTRA - c.so XXII Marzo, 38
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6

LA CARTOLERIA
via Carlo Forlanini, 14
ang. via V. D'Aragona, 15

MINI BASE V.le Piave, 1

Novate Milanese - Milano
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2

Modena
ADELMO MAZZI via Duomo, 43

Monselice - Padova
SALONE DEL GIOCATTOLO
via S. Luigi, 21

Reggio Emilia
LIBRERIA CARTOLERIA
MODERNA
via Guido di Castello 11/b

Rimini - Forlì
GIOCAGIÒ
via Tempio Malatestiano 6/6A

Roma
"DER" SELF SERVICE
DEL LIBRO
via Terme di Diocleziano, 36
LIBRERIA DELL'OROLOGIO
via del Governo Vecchio, 7
LIBRERIA SATORI
via S. Giacomo 75/77
LIBRERIA ERITREA
viale Eritrea 72M-N
LILY via Pigafetta, 16
COMICS LIBRARY
via Giolitti, 319
LIBRERIA 146
via Nemorense, 146
IL PUNTO p.za G. Vallauri, 5
L'OFFICINA LIBRI
via Marmorata, 57
L'ASINO CHE VOLA
via dei Volsci, 41

Salò - Brescia
CASA DEL GIOCATTOLO
via S. Carlo 10/12

Cassino - Frosinone
LIBRERIA "LA MELA 99"
viale Dante, 99

Torino
I GIOCHI DEI GRANDI
via Cernaia, 25
IL PUNTO VERDE
C.so Siracusa, 109
GIOCOIDEA via Stampatori 6/b
GIUOCHI via Altieri 16/bis
IOIO via Capra, 1/A - Rivoli

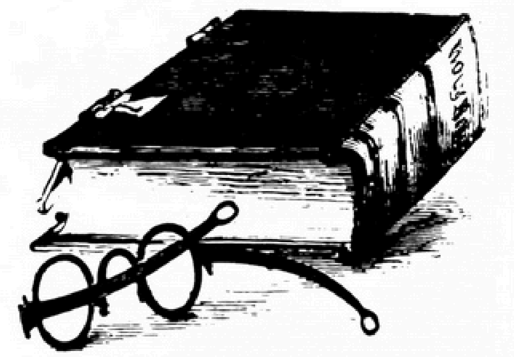
Udine
LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
via Cancian, 18

Varese
BINDA C. c.so Matteotti, 23

Portogruaro - Venezia
TABACCHERIA SILVESTRINI
via Garibaldi, 52

PERGIOCO CLUB
TAGLIANDO DI ISCRIZIONE

COGNOME .... **NOME** ....
VIA .... **CITTÀ** .... **PV** .....
Allego L5.000 ☐ **in contanti** ☐ **in francobolli**
☐ **autorizzo** ☐ **non autorizzo la diffusione del mio nome agli altri soci.**
Mi interessano questi settori di gioco ....
....
Inviare a Pergioco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15 - 20123 Milano



LETTURE

Raymond Smullyan, nato nel 1919, studente di filosofia con R. Carnap, professore di matematica ed esperto di logica, teoria della ricorsività, teoria della dimostrazione e di intelligenza artificiale. Noto oltreoceano anche come autore di una introduzione al taoismo e di due raccolte di problemi di scacchi. Nonchè pianista classico ed illusionista.
Fa la sua comparsa ora in Italia con uno strano libro dal titolo ancor più strano. Qual'è il titolo di questo libro? "Qual'è il titolo di questo libro?"!
In esso episodi raccontati e racconti ad episodi si succedono per la presentazione di circa duecento problemi matematicamente e pignolescamente e scherzosamente logici. Strano anche per questo, il libro è forse il primo, nella grande famiglia dei concernenti gli enigmi matematici, a non occuparsi di numeri, di geometria, ecc. Forse secondo soltanto ad un ormai introvabile 'Gioco della logica' edito da Astrolabio e scritto dall'onnipresente Lewis Carroll.
Dal quale prende a prestito personaggi come Alice, Tweedledum e Tweedledee che assieme alla Porzia di shakespeariana memoria, a Dracula ed a zombie varii diventano protagonisti di problemi in cui la deduzione sostituisce l'intuizione ed il calcolo.
" 'Che cosa riesce a dedurre da questi fatti?' chiese l'ispettore Craig al sergente McPherson.
(1) Se A è colpevole e B innocente, allora C è colpevole.
(2) C non lavora mai da solo.
(3) A non lavora mai con C.
(4) Nessun altro tranne A, B e C era implicato, e almeno uno di essi era colpevole.
Il sergente si grattò la testa e disse: 'Non molto, temo, Signore. Lei riesce a dedurre da questi fatti chi è innocente e chi colpevole?'
'No' rispose Craig, 'Ma c'è materiale sufficiente per incriminare con certezza uno di essi'.
Di chi si può affermare che è il colpevole senza sbagliare?"
Aneddoti, storielle e problemi riescono forse meglio di un pedante e pesante libro di logica a penetrare e visualizzare l'attitudine al pensiero matematico.
"Un fisico ed un matematico erano insieme su un aereo che volava dalla costa occidentale a un laboratorio di ricerche a Washington, D.C. A ognuno era stato richiesto un rapporto sul viaggio. Ebbene, sul Kansas essi sorvolarono una pecora nera. Il fisico scrisse: 'C'è una pecora nera nel Kansas'. Il matematico scrisse: 'Esiste - in qualche posto del Midwest -una pecora - nera sul dorso'."
Dal titolo all'ultima riga del testo (che poi non è altro che una frase formata dalle stesse parole del titolo) oltre ad un divertimento intellettuale seppur gustoso (gustoso seppur intellettuale) troviamo un sottinteso invito all'attenzione nell'uso delle parole e proposizioni, alla distinzione tra linguaggio e metalinguaggio.
Non solo per evitare le contraddizioni ma anche i più insidiosi paradossi: Epimenide da Creta, ad esempio, sosteneva che 'tutti i cretesi mentono' (pensateci sopra un momento).
Fino a giungere ad una semplice e chiara esposizione del principio di Gödel. Ancora una volta nella fantasia di isole Gödeliane abitate da cavalieri che dicono sempre la verità e furfanti che invece mentono...

Raymond Smullyan
Qual'è il titolo di questo libro?
Zanichelli, L. 12000



SOLO PER VOI!

dalla

TANGRAM

VENDITA PER CORRISPONDENZA

tanti giochi intelligenti ai lettori di Pergioco.

Ordinare un gioco con TANGRAM è facilissimo:
1) Segnate con una croce i giochi che intendete acquistare e fate la somma dei relativi importi;
2) Se il totale è inferiore a 15.000 lire aggiungete 1500 lire per concorso spese di spedizione;
3) Segnate con una croce la forma di pagamento prescelta. Ricordate che per il pagamento contrassegno (e solo per questa forma di pagamento) dovrete aggiungere altre 2.000 lire;
4) Scrivete il totale nella apposita casella;
5) Compilate con nome, cognome, indirizzo, Cap e telefono;
6) Firmate e spedite a TANGRAM, Via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano.

ELENCO DEI GIOCHI PROPOSTI SEGNARE CON UNA CROCE I GIOCHI DA ACQUISTARE

☐	**Cubo di Rubik** (Mondadori Giochi)	10.900
☐	**Brain Trainer** (Mondadori Giochi)	6.900
☐	**Genius** (Mondadori Giochi)	4.900
☐	**Cubik 4** (Mondadori Giochi)	2.500
☐	**I.Q. Test** (Mondadori Giochi)	3.000
☐	**Cubo Rubik + Genius + libretto soluzioni Cubo** (Mondadori Giochi)	16.500
☐	**Innamoramento e Amore** (Mondadori G	18.900
☐	**Focus** (Mondadori Giochi)	11.900
☐	**Monopoli** (Editrice Giochi)	10.500
☐	**Manager** (Editrice Giochi)	18.500
☐	**Risiko** (Editrice Giochi)	19.900
☐	**Cluedo** (Editrice Giochi)	12.500
☐	**Ascot** (Istituto del Gioco)	17.500
☐	**Formula 1** (Istituto del Gioco)	16.500
☐	**Radar** (Istituto del Gioco)	17.500
☐	**Can't Stop** (Editrice Giochi)	10.500
☐	**Jockey** (Ravensburger)	22.500
☐	**Medici** (International Team)	19.000
☐	**Ra** (International Team)	15.000
☐	**Havannah** (Ravensburger)	13.500
☐	**Shogun** (Ravensburger)	27.500
☐	**Halma** (Ravensburger)	9.500
☐	**Isola** (Ravensburger)	12.500
☐	**Othello elettronico** (Clem Toys)	190.000
☐	**Othello** (Clem Toys)	18.000
☐	**Super Go** (Clem Toys)	40.000
☐	**Vagabondo** (Invicta)	18.000
☐	**Master Mind Original** (Invicta)	8.500
☐	**Master Mind New** (Invicta)	10.000
☐	**Master Mind Super** (Invicta)	14.000
☐	**Grand Master Mind** (Invicta)	19.000
☐	**Family Master Mind** (Invicta)	17.500
☐	**Master Mind Supersonic elett.** (Invicta)	49.000
☐	**Vocambolo** (Istituto del Gioco)	16.500
☐	**Scarabeo** (Editrice Giochi)	14.500
☐	**Scarabeo Lusso** (Editrice Giochi)	17.500
☐	**Red Seven** (Editrice Giochi)	15.500
☐	**Paroliere** (Editrice Giochi)	8.900
☐	**Autobridge** (Editrice Giochi)	17.500
☐	**Rummy** (Ravensburger)	18.500
☐	**Mini Rummy** (Ravensburger)	8.500
☐	**Sector** (Editrice Giochi)	72.000
☐	**Merlin** (Editrice Giochi)	64.000
☐	**Wild Fire** (Editrice Giochi)	64.000
☐	**Microvision base + cartuccia Blockbuster** (MB)	110.000
☐	**Cassetta Microvision Bowling** (MB)	29.900
☐	**Cassetta Microvision Forza 4** (MB)	29.900
☐	**Cassetta Microvision Flipper** (MB)	29.900
☐	**Cassetta Microvision Duello sul Mare** (MB)	29.900
☐	**Cassetta Microvision Blitz** (MB)	29.900
☐	**Dark Nebula** (G.D.W.) tradotto	20.900
☐	**1940** (G.D.W.) tradotto	20.900

☐	**Beda Fomm** (G.D.W.) tradotto	20.900
☐	**Red Star/White Eagle** (G.D.W.) tradotto	32.200
☐	**Road to the Rhine** (G.D.W.) non tradotto	32.200
☐	**Bar Lev** (G.D.W.) tradotto	34.500
☐	**Marita Merkur** (G.D.W.) non tradotto	34.500
☐	**The fall of France** (G.D.W.) non tradotto	54.000
☐	**Iliad** (International Team)	19.000
☐	**Rommel** (International team)	30.000
☐	**Sicilia '43** (International Team)	25.000
☐	**Little Big Horn** (International Team)	28.000
☐	**Austerliz** (International Team)	30.000
☐	**Millennium** (International Team)	25.000
☐	**Corteo** (Mondadori Giochi)	10.900
☐	**18 Giugno 1815 Waterloo** (New Deal)	20.000
☐	**Normandy** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Seelöwe** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Sinai** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Outreach** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Nato** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Starforce** (SPI) tradotto	23.000
☐	**WW 3** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Sorcerer** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Napoleon** (4 giuochi) (SPI) tradotto	28.500
☐	**North Africa** (4 giuochi) (SPI) tradotto	28.500
☐	**Fulda Gup** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Crusader** (SPI) tradotto	18.500
☐	**Supercharge** (SPI) tradotto	18.500
☐	**Napoleon bat.. nazioni** (SPI) tradotto	18.500
☐	**Napoleon ad Auerstadt** (SPI) tradotto	18.500
☐	**Atlantic Wall** (SPI) tradotto	82.000
☐	**Highwai to the Reich** (SPI) tradotto	82.000
☐	**Mah Jong** scatola "cartone" (Valvassori)	49.500
☐	**Mah Jong** scatola "Acero" (Valvassori)	92.000
☐	**Mah Jong** Tipo "Bar" (Valvassori)	193.000
☐	**Mah Jong** Tipo "Medio" (Valvassori)	217.000
☐	**Mah Jong** Tipo "lusso" (Valvassori)	242.000

NOVITÀ

☐	**Afrika Korps** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Alexander the Great** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Anzio** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Battle of the Bulge** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Blitzkrieg** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Caesar's Legions** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Cross of Iron** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Crescendo of Doom** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**D-Day** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Diplomacy** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**France 40** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Jutland** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Luftwaffe** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Midway** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Origins of WW II** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Panzerblitz** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Panzer Leader** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Richthofen's War** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Russian Campaign** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Stalingrad** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Tactics II** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Tobruk** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Victory in the Pacific** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**War at Sea** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Waterloo** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Wooden Ships** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Caesar: Alesia** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Arab-Israeli Wars** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Bismarck** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Assault on Crete** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Gettysburg** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Napoleon** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Squad Leader** (Avalon Hill) tradotto	36.000
☐	**Submarine** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Third Reich** (Avalon Hill) tradotto	36.000
☐	**War and Peace** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Trireme** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Samurai** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Machiavelli** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**1776** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**The Source of the Nile** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Air Force** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Dauntless** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Flat Top** (Avalon Hill) tradotto	39.000
☐	**Fortress Europa** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Expansion Kit** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**King Maker** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Circus Maximus** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Starship Troopers** (Avalon Hill) tradotto	36.000
☐	**Dune** (Avalon Hill) tradotto	36.000
☐	**Alpha Omega** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Wizard's Quest** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Magic Realm** (Avalon Hill) tradotto	39.000
☐	**Speed Circuit** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Basketball Strategy** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Win, Place & Show** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Regatta** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Title Bout** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Image** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Rail Baron** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Executive Decision** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Stocks and Bonds** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Business Strategy** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Foreign Exchange** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Intern** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Tripples de Luxe** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Cutdoor Survival** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Hexagony** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Acquire** (Avalon Hill) tradotto	21.000
☐	**Contigo** (Avalon Hill) tradotto	24.000
☐	**Feudal** (Avalon Hill) tradotto	21.000
☐	**Oh-Wah-Ree** (Avalon Hill) tradotto	24.000
☐	**Ploy** (Avalon Hill) tradotto	21.000
☐	**Twixt** (Avalon Hill) tradotto	21.000
☐	**UFO** (Avalon Hill) tradotto	14.000
☐	**The Collector** (Avalon Hill) tradotto	24.000
☐	**La battaglia di Waterloo** (Fabbri)	22.000
☐	**La Gerusalemme liberata** (Fabbri)	22.000
☐	**18 Ottobre 1066 Hastings** (New Deal)	20.000
☐	**I Mille** (Clem Toys)	20.000
☐	**Curtatone e Montanara** (Clem Toys)	25.000
☐	**Custoza** (Clem Toys)	20.000

COGNOME ______________________ NOME ______________

VIA ______________________ (TEL) ______________

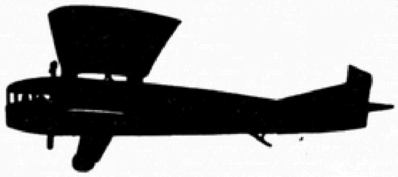
CAP ________ CITTÀ ______________________ (PV) ______

PAGAMENTO: Per ordini inferiori alle 15000 Lire + 1500 Lire per contributo spese postali

☐ ASSEGNO ☐ VAGLIA POSTALE ☐ CONTRASSEGNO (+ L. 2000 SPESE)

IMPORTO LIRE ______________________

DATA ______________________ FIRMA ______________



VITA DI CLUB

CONTINUA FELICEMENTE L'ATTIVITA' del Winners' Club di Trieste, che riunisce appassionati di tutti i giochi intelligenti per incontrersi, conoscersi, giocare liberamente ed organizzare tornei. Attualmente sono in corso i tornei Winners' di Backgammon e Governatore Imperiale. Presto inizieremo quelli di Boardgames, Scacchi. Focus e Twixt. Veniteci a trovare o scriveteci: riunioni ogni venerdi dalle 20 in poi ed alla domenica dalle 17 alle 20 presso l'A.I.T.L., via Machiavelli, 9 - I° piano - Trieste. Per informazioni la segreteria è aperta ogni giorno dalle 17,30 alle 19.30, telefono 040/60888.

IL CIRCOLO FILOLOGICO MILANESE sotto l'egida della Federazione Scacchistica Italiana, con la collaborazione del Museo della Scienza e della Tecnica "Leonardo da Vinci", della Società Scacchistica Milanese e del Circolo Scacchi Bovisa, indice e organizza il FESTIVAL SCACCHISTICO INTERNAZIONALE "CITTA' DI MILANO". La manifestazione è aperta alle categorie Magistrale, I°, II° e III° Nazionale, Esordienti. I Tornei si svolgeranno dal 14 al 21 marzo presso la Sala delle Colonne del Museo della Scienza e della Tecnica, Via San Vittore 21, Milano. Le iscrizioni dovranno pervenire alla Segreteria del Circolo Filologico Milanese, Via Clerici 10, 20121 - Milano, entro e non oltre le ore 19.00 di sabato 6 marzo 1982. Per informazioni sui premi, sulle quote di iscrizione e sul regolamento rivolgersi al Circolo Filologico Milanese, Via Clerici 10 -20121 - Milano.

I° CAMPIONATO ITALIANO PER CORRISPONDENZA ARCI-MASTER MIND
L'Arci organizza il I° Campionato italiano per corrispondenza di Master Mind. Il Torneo si svolgerà con la formula "attiva", permettendo cioè al codificatore di modificare il codice dopo ogni tentativo del decodificatore, purchè tali modifiche siano compatibili con i tentativi precedentemente effettuati. Ogni giocatore si confronterà con dieci avversari. Le iscrizioni devono essere effettuate entro il 10 marzo presso l'Arci-Master-Mind, Via Baracca, 11, 48022 -Lugo di Ravenna. Le quote sono di L. 3.000 a persona per i tesserati Arci e di L. 4000 a persona per gli altri concorrenti. Le quote possono essere inviate direttamente (anche in francobolli) o tramite vaglia. Istruzioni e regolamento saranno inviati ai partecipanti.

IL C.S. FERRARIS di via delle Orchidee, 6 - Milano, mentre ricorda a tutti gli scacchisti i suoi tornei agonistici e di avviamento all'attività agonistica per principianti, annuncia che ha in programma di ampliare la sua attività sociale ad altri giochi intelligenti. Pertanto invita tutti i gruppi di giocatori di boardgames interessati ad associarsi in un club e di trovare nuovi amici, a mettersi in contatto per approfondire la reciproca conoscenza.
Inoltre nei pomeriggi del sabato sarà organizzata attività agonistica con Diplomacy.
Per informazioni: 02/8325737 ore serali.

VENDO PROGRAMMI per computer Apple II. Giochi di ogni genere (anche programmi per scacchi, il famoso Sargon II e il nuovo e fortissimo Mychess. Questo software è tutto originale con manuali e garanzie. Scrivere a Roger Stewart, Carea, C.P. 808, Via Vannucci 7, 20135 - Milano. Telefonare allo 02/736375.

VENDO AL MIGLIOR OFFERENTE Video Game System "Atari" collegabile a qualsiasi TV color o B.B.W. super accessoriato con 29 cassette giochi (scacchi, dama, space invaders, Othello, eccetera). Telefonare ore pasti al 0144/57280 ad Arturo Parodi.

CERCO Wooden Ships and Iron Man (A.H.). Sono disposto a cambiarlo con Dreadnought (Spi), che è un'altra simulazione di ambiente marinaro ma che tratta di scontri tattici dal 1906 al 1945. Vendo Normandy a 15 mila lire o cambio con giochi sulla guerra civile americana. Telefonare 02/4235296 ore pasti o chiedere di Flavio.

Gli annunci di questa rubrica sono gratuito. Si pregano i lettori ed i circoli interessati di comunicare le informazioni relative alle iniziative in programma con il maggior anticipo possibile, scrivendo o telefonando alla redazione: Milano, via Visconti d'Aragona, 15, tel. 02/719320.

DESIDERO mettermi in contatto con appassionati di giochi metematici, topologici, rompicapo, origami, cubo di Rubik. Dispongo di ampia bibliografia e materiale vario. Telefonare a Dario Uri, 051/590011.

VENDO numerosi boardgame in ottimo stato. Telefonare a Paolo dopo le 19.00. tel.: 02/313940.

VENDO Zargo's Lords, Kroll and Prumni, Waterloo (It) e Seelöwe (Spi). Tutti questi giochi possono essere scambiati con altri e in particolare: Afrika Korps, Wooden Ships and Iron Men, Squad Leader, Panzer Leader, Kingmaker, Third Reich, Trireme, War and Peace (Ah).
telefonare a Alessandro Pavanello: 075/916748.

CERCO giocatori di Master Mind anche per corrispondenza. Sono inoltre intenzionato a fondare un Club di giocatori vari se si metteranno in contatto con me giocatori in numero sufficiente. Rivolgersi a Marco Palumbo, Via Carlo Porta, 11 - 20147 - Saronno. Telefono: 02/9603004 dalle 20.00 in poi.

CERCO RISIKO in buone condizioni, possibilmente zona Roma. Telefonare allo 06/5610563 oppure scrivere a Piero Diodati - Via Isole Salomone, 6 - 00121 Ostia Lido -Roma.

VENDO VIDEOCOMPUTER SISTEM Atari Mod. CX 2600 con tre cassette: Combat, Break Out,Space Invaders. Prezzo: 280 mila lire. Telefonare a Marco Guerra, 059/333300 (Modena).

CAMBIO MAZZI DI CARTE pubblicitari con collezionisti. Cambio inoltre o vendo i seguenti boardgames: Decline and Fall of Roman Empire (Ariel, tradotto, condizioni perfette); Iliad (I.T., tradotto, condizioni perfette). Rivolgersi a Massimo F. Montanari, Via Ongarello 8, 35100 - Padova, telefono: 756233 (dopo le 18.00)

VENDO: Afrika Korps(Ah), Starship Troopers (Ah), Decline and Fall (Ariel) Kingmaker (Ariel). Vendo anche il gioco elettronico Merlin (Eg). Sono completi e in ottime condizioni. Sono anche disposto a scambiarli con Richtofen's War (Ah), Third Reich (Ah), Luftwaffe (Ah), Dreadnought (Spi), Seelowe (Spi) solo se in condizioni analoghe. Cerco: After the Olocaust (Spi) e giocatori per corrispondenza di Fortress Europa (Ah) e Wooden Ships (Ah).
Rivolgersi a Franco Santi, Via Cibrario, 10, 10144 - Torino.

VENDO un World Cup n. 5 in ottimo stato a L. 8.000. Telefonare ad Alessandro 02/6570497.

CAMBIO War in the West in perfette condizioni con altri wargames purchè tradotti e non troppo complicati.
Telefonate dalle 19.00 alle 21.00 a Alberto: 02/4156462.

CERCO AMATORI di wargames per iniziare a giocare per corrispondenza. Rivolgersi a Mattia Basile, Via Netro 2 - 10143 -Torino. Telefono: 011/7490061.

VENDO Afrika Korps (Ah) a 15.000 lire e Sinai (Spi) a 15 mila lire. I giochi sono in ottime condizioni. I prezzi non sono trattabili. Guido Dimarzio, Via Luca Giordano 16, Napoli. Telefonare (ore pasti) allo 081/366487.



Ravensburger...e gli amici

...buon divertimento! Allegri in famiglia,
piacevolmente, con intelligenza

per stare insieme, questi e tanti altri giochi



Li troverete nelle cartolerie e in tutti i negozi di giocattoli

Ravensburger ®